

**POWER**

**PLAY**

**DM 7,80**

öS 55,-/str 7,80  
Lit. 11000/str 9,30  
sk 190/lfr 190

**MAGNA**

MEDIA

http://www.magnamedia.de

**7/97 DAS PC-SPIELE MAGAZIN**

# Rollenspiel- Comeback

Betrayal in Antara – erster  
Blick auf Sierras Sequel

- **Quake 2**
- **Unreal** • **Prey**

3D-Action der  
nächsten Generation

## Ion Storm inside

Die id-Renegaten packen aus

E.T.s Enkel auf Erfolgskurs

# Floyd

Bei den Machern von „Simon the Sorcerer“

**Rasanter  
Spiele-PC zu  
gewinnen**



# Das Jahr 2140. Die letzte Entscheidung!

## HIGHTECH-KRIEGSFÜHRUNG IM 22. JAHRHUNDERT

- ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL
- 50 SPANNENDE MISSIONEN
- NETZWERK-OPTION FÜR BIS ZU 6 SPIELER
- BILDSCHIRMAUFLÖSUNG 640\*480 PIXEL ODER 800\*600 PIXEL IN 65.000 FARBEN
- STEREO-SOUNDTRACK IN CD-QUALITÄT
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- UMFANGREICHES, DEUTSCHES HANDBUCH

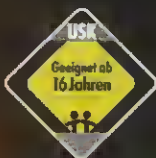


# EARTH 2140

## PC CD-ROM STRATEGIC ACTION GAME



Wir schreiben das Jahr 2140. Nach zahlreichen Kriegen und Umweltkatastrophen beschließen die Regierungen der United Civilized States (»UCS«) und der Eurasischen Dynastie (»ED«), die Bevölkerung beider Staaten in die unterirdisch ausgebauten Städte zu evakuieren. Der amerikanische Kontinent, Westeuropa und Nordafrika bilden die »UCS«; die »ED« umfaßt Osteuropa und Asien. Australien und weite Teile Afrikas sind in den vergangenen Jahren fatalen Kriegen zum Opfer gefallen. Die Gebiete sind extrem verseucht und nicht mehr bevölkert. Lebenswichtige Ressourcen werden knapp, die letzten Vorkommen müssen auf der Erdoberfläche gefördert werden. Ein erbitterter Kampf entbrennt, der finale Weltkrieg ist die Folge. Beide Staaten versuchen ihre Hoheitsgebiete auszudehnen - um zu überleben! Nur die richtige Strategie und der uneingeschränkte Siegeswille führen zum Erfolg. Es kann nur einen Gewinner geben!



Den kompletten Soundtrack zu EARTH 2140 erhalten  
Sie auf Audio-CD im gutsortierten Fachhandel.

GUTE SOFTWARE PREISWERT!  
**TopWare**



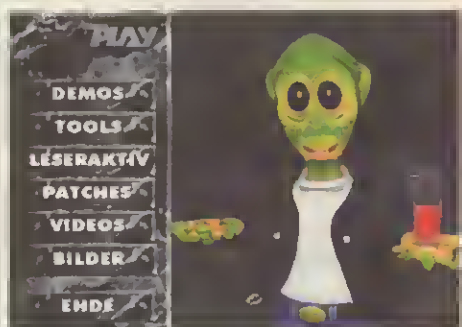
# Ruhe vor dem Sturm

**E**igentlich sollte "es" nicht mehr vorhanden sein, das berühmt berüchtigte Software-Sommerloch. Dereit sieht es aber so aus, als ob kleinen, wie großen Spieleherstellern die Puste ausgeht: Selten wie nie, haben wir frischen Testmustern entgegengefeuert, wie in diesem Monat. Trotz heftigem Nachbohren, stundenlangen Telefonaten mit Produktmanagern, zentimeterdicken Drohfaxen und unterschwelligem Schmeicheleien: Die Releaselisten der Spielecompanys hatten mehr Löcher als ein Schweizer Käse. Der Übeltäter für die derzeitige Softwareebbe war schnell gefunden: "E3" beißt heuer der Grund für die Testmusterarmut. Die "E3" (eigentlich Electronic Entertainment Expo) gilt in Kennerkreisen nicht nur als die größte Messe für Unterhaltungssoftware, sondern auch als besonders hippe Örtlichkeit, um neue Spiele zu präsentieren. Kurzerhand werden Veröffentlichungsdaten, Messsegerecht verschoben und Fragen nach heißen Hits mit einem



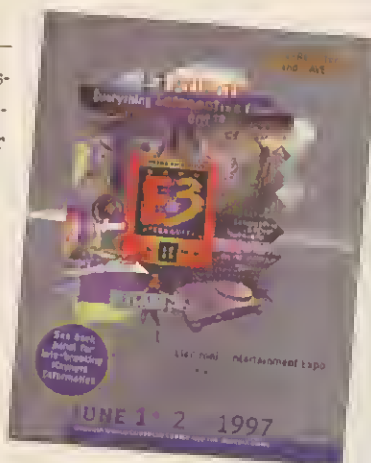
Von den Machern des Kultadventures "Simon the Sorcerer" kommt "Floyd"

laschen Verweis auf die E3 beantwortet. "Das Spiel zeigen wir erst auf der Messe!", schallt es immer öfter aus den Softwarebüros. Als Folge ackern die Redakteure im Nachmesse-Fieber dann um so heftiger. Eine Messe-Info am Rande: Diesesmal findet die E3 nicht in Los Angeles statt, sondern im – zur Sommerszeit besonders heißen (40



Edel und gut: Die neue CD-Oberfläche

Grad im Schatten, 95% Luftfeuchtigkeit) – Süden der USA. Genauer gesagt: Atlanta, Austragungsort der letzten Olympiade und „Braustube“ von Coca Cola, beheimatet auf über 60000 Quadratmetern die Spieleindustrie. Einen passenden Bericht über das Mega-Event lest Ihr in der nächsten Power Play. Dem flauen Monat entsprechend tummeln sich die Redakteure heute immer öfter in den lokalen Biergärten. Einzige Ausnahme: Ralf Adam, der sich als Spezialredakteur für besonders schwere Fälle einen Namen macht. So bastelte Ralf nicht nur an einer neuen CD-ROM-Oberfläche, sondern fand auch noch Zeit, das 16-Seiten starke "Floyd"-Spezial zu schreiben. Als "Belohnung" für den intensiven Arbeitseinsatz darf Ralf auch mal mit in den Biergarten.



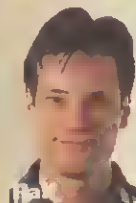
Erst kommt nichts, dann kommts dicke: Auf der E3 wird haufenweise Spielesoftware vorgestellt

**Euer Sommerloch geplagtes POWER PLAY Team**

## Ereignisse des Monats



...besuchte Ex-Kollegen Volker, der sich ein flottes italienisches Spaßauto gegönnt hat, und träumt seit dem von einem schnittigen Cabriolet.



... träumt seit seinem zweitägigen Besuch bei Adventure Soft von kleinen grünen Männchen. Die Wahrheit ist irgendwo dort draußen, Scully...



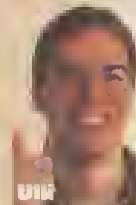
... ist auf seinem jährlichen, vorübergehenden Sport-Trip und freut sich ernsthaft darauf, im Sommer täglich per Velo in die Redaktion zu radeln.



...hat gerade eine Woche Urlaub in heimischen Gefilden (Ostsee) hinter sich und wäre am liebsten weitere sechs Monate da geblieben...



...wird jetzt langsam so alt, daß er sich immer mehr mit dem Tragen von Anzügen anfreunden kann obwohl er das früher nie für möglich gehalten hätte...



... Ist an den Wochenenden jetzt wieder vermehrt im Biergarten anzutreffen. Bayern hat tatsächlich auch gute Seiten. Wer hätte das gedacht?



...genießt die Sonne auch am liebsten im Biergarten – und wundert sich, wieso alle T-Shirts im Winter geschrumpft sein müssen ...



...betreibt Chip-Tuning der etwas anderen Art, indem er seinem Heizöl-Ferrari ein neues elektronisches Herz verpassen läßt...

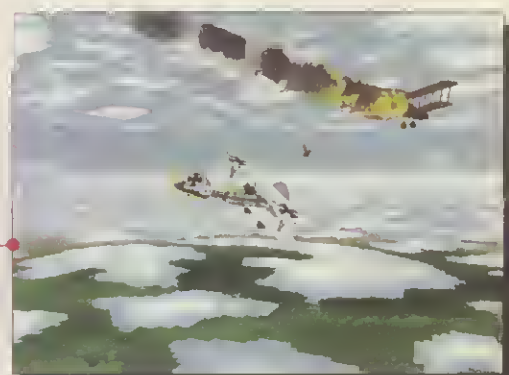
## [news & previews]

<b>News-Cocktail</b> Was zu klein war für ganze Seiten	10
<b>Power Play Online</b> Aktuelles im World Wide Web und unseren Foren	20
<b>Direkt aus USA:</b> PP-Besuch bei Looking Glass und Ion Storm	22
<b>Der Industrie Gigant</b> Wirtschafts- und Transport-Simulation für Anspruchsvolle	30
<b>Action in 3D</b> Neues für starke Nerven und schnelle Reflexe	34
<b>No Respect</b> Neuer Shooter von Infogrames	40
<b>Forsaken</b> Probes 3D-Shooter im Descent-Stil	42
<b>Interplay</b> Heiße Spieleaussichten auf den Herbst	46
<b>Warcraft Adventure</b> Blizzards Erfolgsserie auf neuen Wegen	50
<b>Heavy Gear</b> Activisions Mech-Sim mit neuer Brettspiel-Vorlage	56
<b>Betrayal in Antara</b> Rollenspiel-Nachschub von Sierra	58
<b>Red Baron II</b> Weitere Luftkämpfe des roten Barons	60
<b>Große Leser-Umfrage</b> Nintendo 64 mit Mario zu gewinnen	151



Forsaken

Seite 42



Red Baron II

Seite 60



Resident Evil

Seite 120

## [titelthemen]

<b>Floyd</b> Bei den Machern von „Simon the Sorcerer“	77
<b>Rollenspiel-Comeback</b> Betrayal in Antara – erster Blick auf Sierras Sequel	58
<b>Quake 2, Unreal, Prey</b> 3D-Action der nächsten Generation	34
<b>Ion Storm inside</b> Die id-Renegaten packen aus	26

## [interview]

<b>Chris Roberts</b> Zu Gast bei Digital Anvil – Microsofts neue Spielehoffnung	156
--	-----

## [support]

<b>Alle Tips auf einen Blick</b>	65
<b>Tips &amp; Tricks</b> Seitenweise pfiffige Spiele-Hilfen	66
<b>Erste Hilfe</b> Hardware-Probleme schnell gelöst	104





**Shadow Warrior**  
Seite 114



**WipEout**  
Seite 126

## [test]

<b>Alarmstufe X</b>	<b>145</b>
<b>British Open Champion Golf</b>	<b>146</b>
<b>Bug Too!</b>	<b>125</b>
<b>Callahan's Crosstime Saloon</b>	<b>122</b>
<b>Capitalism Plus</b>	<b>124</b>
<b>Compilations &amp; Budget-Titel</b>	<b>130</b>
<b>Exhumed</b>	<b>142</b>
<b>F/A-18 Hornet 3.0</b>	<b>138</b>
<b>Last Rites</b>	<b>144</b>
<b>Pro Pinball: Timeshock!</b>	<b>134</b>
<b>Resident Evil</b>	<b>120</b>
<b>Sandwarriors</b>	<b>136</b>
<b>Shadow Warrior</b>	<b>114</b>
<b>Slam'N'Jam</b>	<b>132</b>
<b>Super Puzzle Fighter 2 Turbo</b>	<b>116</b>
<b>Terracide</b>	<b>112</b>
<b>UEFA Champions League</b>	<b>110</b>
<b>Vikings</b>	<b>140</b>
<b>WipEout 2097</b>	<b>126</b>

## [special]

**Floyd - Großes Adventure-Soft-Special**  
Inhalte siehe Seite 77

77

## [wettbewerb]

**Rasanter Spiele-PC zu gewinnen**  
Großer „SWING & Power Play“-Wettbewerb

155

## [rubriken]

<b>Editorial</b>	<b>3</b>
<b>Die wichtigsten Demos auf einen Blick</b>	<b>6</b>
<b>Was ist auf der neuen Power Play-CD?</b>	<b>8</b>
<b>So werten wir</b>	<b>108</b>
<b>Inserenten</b>	<b>145</b>
<b>Power Data: Statistik muß sein</b>	<b>148</b>
<b>Steckbrief: Die Vorlieben der Power Play-Redakteure</b>	<b>149</b>
<b>Leserpost</b>	<b>162</b>
<b>Impressum</b>	<b>166</b>

# Die wichtigsten



## Waterworld

Und es ist doch noch fertig geworden! Über zwei Jahre nachdem Kevin Costner mit seinem Kinofilm buchstäblich Baden ging, schickt sich Interplay nun endlich an, sein Echtzeit-Strategie-Epos zu veröffentlichen. Ob es sich lohnt, die Segel zu hissen, könnt Ihr mit dieser Demo schon einmal antesten.

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX 4/100  
RAM 8 MByte  
Festplatte 63 MByte  
Sonstiges SVGA

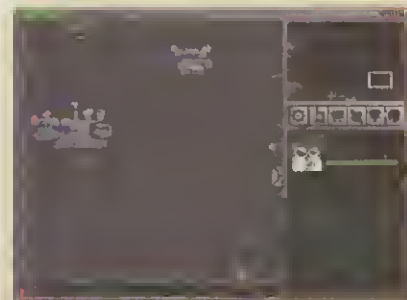


## Power F1

Wer sich einmal wie Schumi fühlen möchte, der kann mit der Demo von Eidos auf die Piste gehen und ein Rennen in Silverstone bestreiten. Das Installationsprogramm kopiert und entpackt die Demo automatisch auf Eure Festplatte in das Verzeichnis, da sich das Spiel nicht von der CD aus starten lässt.

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX 4/100  
RAM 8 MByte  
Festplatte 12 MByte  
Sonstiges



## Outpost 2

Mit "Outpost 2" will Sierra den nicht gerade in positiver Erinnerung verbliebenen Vorgänger vergessen machen, und all die Versprechungen erfüllen, die im ersten Teil auf der Strecke blieben. Ob dies gelingen wird, lässt sich anhand der Demo noch nicht eindeutig klären, die Ansätze sind aber vorhanden.

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX4/100  
RAM 8 MByte  
Festplatte 16 MByte  
Sonstiges SVGA

## DOS DEMOS

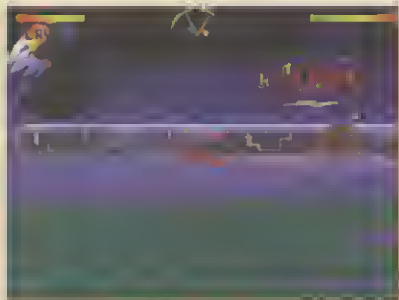


## T.D. - Off Road

Bei diesem Autorennen von Eidos solltet Ihr Euch besser anschnallen, da Ihr statt auf Asphalt zur Abwechslung mal mit riesigen Jeeps oder Pick-Ups querfeld-ein durch die Landschaft jagt. Und die plötzlich auftauchenden Bäume zählen dabei noch zu den unproblematischsten Hindernissen...

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX4/100  
RAM 8 MByte  
Festplatte 50 MByte  
Sonstiges

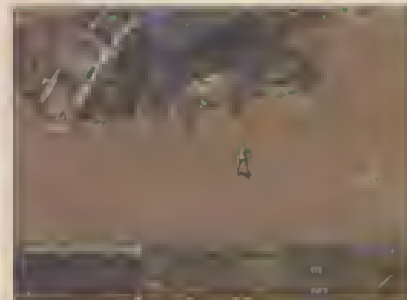


## Battlesport

In Acclairs futuristischem Shoot'em Up schwingt Ihr Euch ins Cockpit eines kleinen Kampffjägers und liefert Euch in einer Arena erbitterte Duelle mit bis an die Zähne bewaffneten Kontrahenten. Das Spiel befindet sich übrigens nicht im Unterverzeichnis \DEMOS, sondern auf der Root in \BATTLED.M.

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX 2/66  
RAM 8 MByte  
Festplatte 2,5 MByte  
Sonstiges



## Fallout

Interplay hat zwar die Lizenzrechte an Steve Jacksons Spielsystem "GURPS" verloren, dennoch steht das einstmals darauf basierende Rollenspiel "Fallout" kurz vor der Fertigstellung und macht auch ohne großen Namen im Rücken einen guten Eindruck. Die Demo lässt sich direkt von der CD spielen.

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor Pentium  
RAM 8 MByte  
Festplatte 0 MByte  
Sonstiges Läuft direkt von CD



# Demos der CD

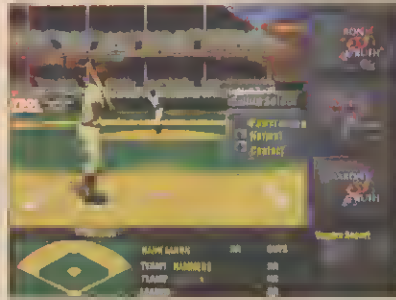


## Eve

Das neue Multimedia-Werk von Altmeister Peter Gabriel heisst gerade überall auf der Welt fleißig Auszeichnungen ein – Grund genug für uns, eine Demo-Version dieses optischen und akustischen Spektakels mit auf unsere CD-ROM zu packen. Erwartet aber bitte kein Spiel im herkömmlichen Sinne.

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486DX 4/100  
RAM 8 MByte  
Festplatte 0 MByte  
Sonstiges Selbstablaufend

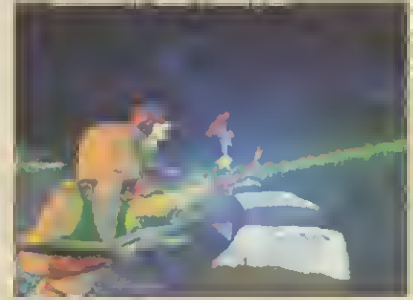


## Aaron vs. Ruth

Das Neue an Mindscapes Baseball-Simulation ist die Möglichkeit, statt als Spieler wahlweise auch als Manager zu fungieren und sich sein eigenes Dream-Team zusammenzustellen. Grafisch aufwendig in Szene gesetzt, werden dank umfangreicher Regelerläuterungen auch Einsteiger angesprochen. STRIKE!

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX4/100  
RAM 8 MByte  
Festplatte 9 MByte  
Sonstiges SVGA



## Pandemonium

Satte B5% und eines unserer begehrten Prädikate konnte Crystal Dynamics Jump'n'Run Knüller in unserer letzten Ausgabe auf der Haben-Seite verbuchen. Überzeugt Euch selbst von der außergewöhnlichen Qualität dieses Spiels – so und nicht anders müssen PSX-Konvertierungen aussehen!

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor Pentium  
RAM 16 MByte  
Festplatte 20 MByte  
Sonstiges DirectX, 3DFX- und Mystique-Support

## WIN95 DEMOS



## Urmels gr. Flug

Wer sich noch an "Space Taxi" auf dem seligen C64 erinnert, der kann sich ein Bild von dem machen, was ihn hier erwartet. Leider lässt sich das Spiel nur unter 256 Farben installieren (während unser Menü 16-Bit Farbtiefe benötigt), startet daher am besten von Hand die Datei SETUP.EXE im Verzeichnis DEMO.

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 OX2/66  
RAM 8 MByte  
Festplatte 10 MByte  
Sonstiges Läuft nur bei 640x480, 256 Farben

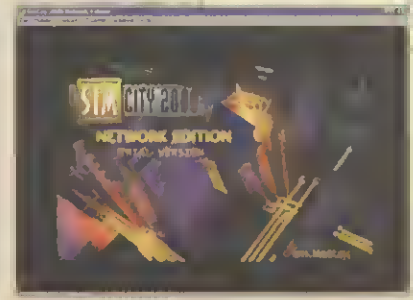


## Swing

Auch wenn wir die Demo von Software 2000s Denkspiel bereits vor einigen Ausgaben schon einmal auf der CD hatten, präsentieren wir sie Euch im Rahmen eines Wettbewerbes (siehe Heft) noch einmal in einer speziellen Version. Wir wünschen Euch viel Glück – möge der Beste gewinnen.

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX4/100  
RAM 8 MByte  
Festplatte 15 MByte  
Sonstiges Wettbewerb



## SC 2000 Net.

Wenn der Simulationsklassiker auch bereits einige Jährchen auf dem Buckel hat – in der neuen Network-Edition macht das Städtebauen gegen einen Freund gleich doppelt so viel Spaß. Die Demo-Version ist leider komplett in englischer Sprache, das Spiel ist allerdings auch in Deutsch erhältlich.

### MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX4/100  
RAM 8 MByte  
Festplatte 4,5 MByte  
Sonstiges Netzwerkfähig

Auf diesen  
Seiten erhaltet  
Ihr den vollen  
Überblick über  
Menüstruktur  
und Inhalt der  
Power-Play-  
CD 7/97

## Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die **Updates und Patches** auf unserer CD. Diesen Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- Abrams v1.1
- Abrams v1.1 German
- Battlegr.: Antietam v1.10
- Battlegr.: Gettysburg v1.31
- Battlegr.: Shiloh v1.10
- Battlegr.: Waterloo v1.10
- Dest. Derby 2 Multipl. Upgr.
- Destiny v1.146
- Interstate 76 v1.06
- Enemy Nations Patch13
- Enemy Nations Patch19
- Hind v1.2
- Marble Drop Win 3.1
- Marble Drop Win 95
- NASCAR Racing 2 v1.0-v1.02
- NASCAR Racing 2 v1.01-1.02
- Teamchef Update
- Woodruff Update 24.04.97

## Leseraktiv

Dieses Mal befinden sich aus Platzgründen leider keine Lesereinsendungen mit auf unserer CD-ROM. Dafür gibt es das nächste Mal wieder um so mehr – versprochen! Wenn Ihr auch mit Eurem Programm auf die CD wollt, schickt dieses einfach an:

**MagnaMedia Verlag AG**  
**Redaktion Power Play**  
**Postfach 1304**  
**85531 Haar b. München**

# POWER

## CD-Inhalt im

### DOS-Demos

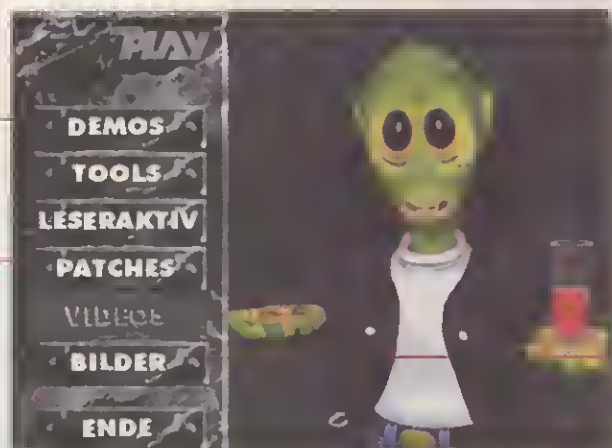
Spielbare Demos	Größe
<b>Waterworld</b>	62 MB
Mit zwei Jahren Verspätung kommt endlich das Spiel zum Film	
<b>Battlesport</b>	2,5 MB
Acclaim schickt Euch in eine futuristische Kampf-Arena	
<b>Power F1</b>	12 MB
Mit Vollgas über den Kurs von Silverstone	
<b>Test Drive – Off Road</b>	50 MB
Der Klassiker Test Drive geht in die nächste Runde	

„Größe“ gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe der Demo auf CD

### Bilder

Bilder zu Previews:	Stück
• Floyd	45
• Der Industrie-Gigant	7
• Heavy Gear	12
• Red Baron 2	7
• Warcraft Adventure	23

Bilder zu Tests:	Stück
• Callahan's Crosstime Sal.	18
• Terracide	14
• UEFA Champions League	17
• Resident Evil	15



### ◀ DOS-Menü

## Problemlösung

Im MS-DOS Menü könnt Ihr unter Umständen Probleme mit der Grafikdarstellung bekommen. Eure Karte muß VESA-kompatibel sein und eine Auflösung von 640x480 bei 256 Farben darstellen können. Sollte das Menü nicht auf Anhieb laufen, installiert Euch bitte den mit der Grafikkarte gelieferten VESA-Treiber oder unter Windows den SDD 5.3a (unter /TOOLS/). Nun könnt Ihr aus dem SDD-Verzeichnis den neuesten UNIVBE aufrufen, einen VESA-Treiber der alle gängigen Karten unterstützt.

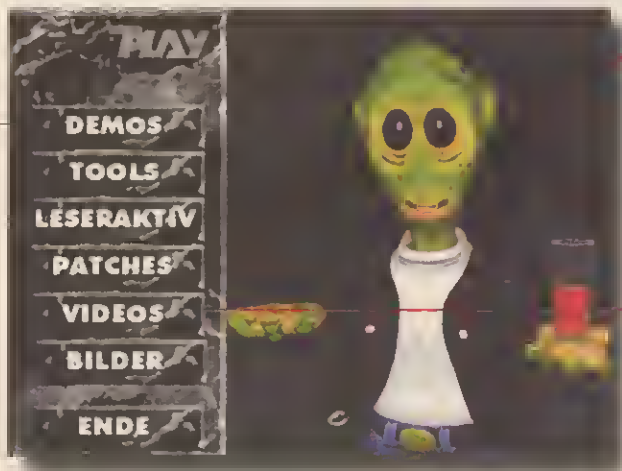
## Info

Habt Ihr mit der **POWER-PLAY-CD** irgendwelche Schwierigkeiten, öffnet bitte die Datei „HILFE.TXT“. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch in letzter Not wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.



# PLAY

## Überblick



Windows-Menü

### Installation

Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht Ihr mindestens einen 486/DX4 mit 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, Festplatte sowie ein 4x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte – das ist aber kaum im Sinne des Erfinders. **Wir bieten Euch sowohl für DOS als auch für Windows eine Oberfläche mit unterschiedlichem Inhalt!**

**Windows:** Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. D:) die Datei **startwin.exe** starten, die Ihr im Hauptverzeichnis der CD findet (z.B. D:\STARTWIN.EXE). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart! In den optimalen Genuß kommt Ihr nur bei **16-Bit-Farbtiefe** oder höher.

**DOS:** Etwa ein Drittel der Demos läuft nur unter DOS. Darum haben wir für Euch auch ein MS-DOS-Menüsystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt unter DOS in das Root-Verzeichnis Eures CD-Laufwerks (z. B. D:) und tippt einfach **START** ein. Die **PPDOS.EXE** braucht Ihr nicht mehr selbst nach C: kopieren. Das erledigt unsere Batch-Datei für Euch und löscht die Datei anschließend wieder von der Festplatte. Wieviel Speicher auf Eurer Festplatte übrig sein muß, haben wir unter jeder Demo genau vermerkt.

**Windows 95:** Die meisten Windows 95-Demos laufen nur, wenn Ihr auch DirectX installiert habt. Installiert diese Erweiterung von unserem Menü oder indem Ihr **/TOOLS/DIRECTX/DXSETUP.EXE** startet. DOS-Demos solltet Ihr unter DOS starten, nachdem Ihr Windows 95 mit gedrückter F8-Taste beim Booten ausgeschaltet oder nachdem Ihr Windows 95 mit der Option "Computer im MS-DOS-Modus starten" beendet habt. Ein Versuch, die DOS-Demos unter Win95 laufen zu lassen, ist allerdings auch empfehlenswert, da viele Hersteller auf die Verträglichkeit achten.

**Wir überprüfen jede CD sorgfältig auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen** lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Sollte Eure CD **physisch defekt** sein, schickt sie bitte mit einem kurzen Brief an die Redaktion (Adresse im Impressum). Wir senden Euch dann umgehend eine neue CD.

### WIN-Demos

Spielbare Demos	Größe
Fallout	0 MB*
Outpost 2	16 MB*
Peter Gabriel's Eve	0 MB
Swing - Wettbewerb	15 MB*
Wet - Demo	0 MB*
Wet - Screensaver	6 MB*
Aaron vs. Ruth	9 MB*
Pandemonium	10 MB*
Sim City 2000 Net. Ed.	4,5 MB
Urmels großer Flug	10 MB

\* läuft nur unter Windows 95

„Größe“ gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

### DOS Menü

Win95-Benutzer können direkt aus dem Windows-Starter das DOS-Menü starten. Allerdings laufen diese und einige DOS-Demos dann nicht so stabil wie unter echtem MS-DOS.

### Videos

Videos (AVI- oder MOV-Format)  
 Anaconda Filmtrailer  
 Sierra Ultra Minigolf  
 Sierra Red Baron 2  
 Sierra Pro Pilot  
 Sierra FPS Golf

### NEU!

Dieses Mal findet Ihr zwei Windows-Menüs auf der CD. Beim Start entscheidet Ihr Euch für eines in 640x480 oder für das andere in 800x600 Auflösung. Beide laufen nur unter 16-Bit Farbtiefe...

### Online

Wie immer mit dabei: Der **T-Online-Decoder** aus dem Hause Telekom, der neue CompuServe **WinCIM 3.02D** und die Software für AOL v3.0i. Die Zugangsnummer findet Ihr auf der Hüllen-Rückseite Eurer CD.

## Fighter Squadron: Screaming Demons over Europe

In der neuen Flugsimulation von ParSoft spielt mal nicht das „Warzenschwein“ A-10, sondern neun verschiedene Flugzeuge aus dem 2. Weltkrieg die Hauptrolle. So werdet Ihr etwa in der B-17 „Flying Fortress“ oder der Focke-Wulf 190 den Steuerknüppel schwingen können. Wie von „A10 Cuba!“ gewöhnt, fällt das aerodynamische Modell sehr realistisch aus, alle relevanten physikalischen Kräfte wurden berücksichtigt. Neu ist dagegen die Konzentration auf optische



Der britische Standardbomber AVRO Lancaster fand auch Eingang in diese Flug-Sim



Mit der P-38 Lightning auf Jagd

Aspekte. ParSoft geht dabei weg von der reinen Polygon-Grafik und bereichert seine Modelle um Texturen, sogar 3D-Beschleuniger sollen unterstützt werden. Premiere hat das Spektakel dann im Herbst. *mash*

### Fighter Squadron: Screaming Demons over Europe

Genre: Flugsimulation  
Hersteller: ParSoft Interactive  
Erscheinung geplant:  
Internet: <http://www.parsoft.com>

## MicroProse

Gerade kommt die Versoftung von „Generations“ in die Geschäfte, da kündigt MicroProse schon den nächsten „Star Trek“-Titel an. Diesmal wird der letzte Kinofilm „First Contact“ umgesetzt. Die Borgs, kybernetische Organismen mit dem Hang, alles zu assimilieren, müssen daran gehindert werden, eben dieses mit der Besatzung und letztendlich der Enterprise E zu tun. Auch diesmal werden in der Originalversion Patrick Stewart und alle anderen Schauspieler die Synchronisation übernehmen. Vom Gameplay her wird sich „First Contact“ noch stärker an die aus „Generations“ bekannten 3D-Sequenzen anlehnen. Die Optik fällt jedoch eindrucksvoller aus, denn die Designer benutzen die „Unreal“-Engine, wobei die Charaktere nun aus Polygonen bestehen.



Data und Worf in der Gowst der assimilatorischen Borg (First Contact)



US-Flugzeuge über Europa (1943: EAW)

Die 2. Weltkrieg-Flugsim „1943: European Air War“ wird nun erst im Herbst auf den Markt kommen. Bis zu 32 Flugzeuge bevölkern den Luftraum gleichzeitig. Der Nachfolger von „1942: Pacific Air War“ soll vor allem bemüht sein, authentische Missionen zu liefern, darunter Abfangeinsätze oder das Eskortieren von Bombern. So werden jeweils sechs Maschinen auf amerikanischer und britischer Seite sowie acht der deutschen Luftwaffe integriert, über Modem und Netzwerk können mehrere menschliche Jagdflieger in die Luft geben. *mash*

### Star Trek: First Contact

Genre: Action  
Erscheinung geplant: Sommer 98  
**1943: European Air War**  
Genre: Flugsimulation  
Erscheinung geplant: September 97  
Hersteller: MicroProse  
Internet: <http://www.microprose.com>

## Wettbewerb

Gerade ist der erste Comic-Band der neuen Gerechtigkeitsliga („Justice League of America“) von Dino Comics erschienen. Wir verlosen in Zusammenarbeit mit diesem Verlag folgende hübschen Preise, die nicht nur für Comic-Liebhaber interessant sind:



**1. Preis:** 1 JLA-Poster, 1 Sonderedition des ersten Bandes plus JLA-Sonderband

**2.-6. Preis:** 1 Sonderedition von Band Nr.1 incl. JLA-Sonderband

**7.-16. Preis:** 1 Exemplar des ersten Bandes

Und um an der Verlosung teilzunehmen, müßt Ihr uns folgende Fragen beantworten:

1. In welcher Stadt lebt Superman?
2. Wer ist Supermans Widersacher?
3. Auf was reagiert Superman allergisch?

Die richtigen Antworten schreibt Ihr auf eine Karte, Brief oder sonstiges postales Vertriebsstück und schickt sie bis zum **18. Juli 1997** an:

**MagnaMedia Verlag AG**  
**Redaktion POWER PLAY**  
**Kennwort: JLA**  
**Postfach 1304**  
**85531 Haar bei München**

Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen, Mitarbeiter der beteiligten Firmen dürfen nicht teilnehmen. So, nun noch viel Glück und die Bleistifte gespitzt!



## Neues von Eidos



**Im McLaren-Boliden  
auf der Piste**

**Viele unterschiedliche  
Perspektiven sorgen für  
optische Genüsse**



Aus der französischen Softwareschmiede Lankhor stammt eine neue Simulation des Formel-1-Rennzirkus, die auf der Fuji-Lizenz basiert. Somit gehen alle 13 Teams der Saison 1995 an den Start. Für großen Realismus soll zum einen die Zusammenarbeit mit McLaren-Ingenieuren, zum anderen eine genaue Nachbildung aller 17 Rennstrecken garantieren. Zahlreiche Einstelloptionen sorgen für die Möglichkeit, die Fahrzeuge völlig individuell zu konfigurieren, wobei sich diese den Wünschen des Spielers anpassen lassen. Unterschiedliche Kameraperspektiven geloben Übersicht, und per Netzwerk dürfen bis zu 26 (!) Piloten ihr Können beweisen.

Mit „Joint Strike Fighter“ gibt eine norwegische Softwarefirma namens Innerloop ihr Softwaredebut. Diese Flugsimulation setzt

sich von den bisher existierenden in der Weise ab, daß die Aufklärungs-Experimentalflugzeuge Boeing X-32 und Lockheed X-35 nachgeahmt werden. Grafisch werden wir HiColor in bis zu 1280 x 1024 Pixeln Auflösung zu sehen bekommen, allerdings erst im Oktober dieses Jahres. *mash*

### **F1 (Arbeitstitel)**

Genre: Rennsimulation

Hersteller: Lankhor/Eidos Interactive  
Erscheinung geplant: Juni 97

### **Joint Strike Fighter**

Genre: Flugsimulation

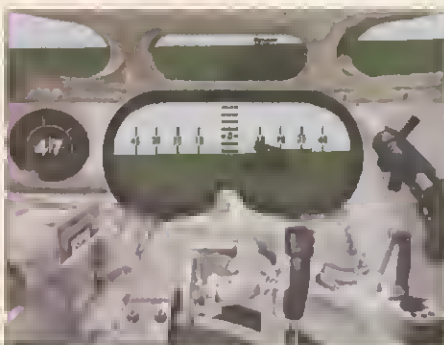
Hersteller: Innerloop/Eidos Interactive  
Erscheinung geplant: Oktober 97

Internet:

<http://www.eidosinteractive.com>

## iPanzer '44

Kaum rollt der „iM1A2 Abrams“ über den PC-Bildschirm, arbeiten die Designer schon mit Hochdruck an einem Nachfolger. In „iPanzer '44“ könnt Ihr – wie der Name schon vermuten läßt – im 2. Weltkrieg einen Panzer bzw. einen ganzen Zug oder Kompanie Kettenfahrzeuge übernehmen. Darunter stehen diesmal mehrere Modelle zur Auswahl wie der berühmte Sherman, der russische T-34 oder auf deutscher Seite der Panther. Ob auch der Königstiger implementiert wird, ist noch nicht bekannt, ebenso der Release. Da die Engine jedoch schon steht (das Terrain wird derzeit überarbeitet), dürfte das Spiel zu Beginn des nächsten Jahres zu erwarten sein. Jedenfalls wird es Mehrspieler-Optionen per Modem und Netzwerk geben, ob Ihr Euch auch wie bei „Abrams“ im Internet messen könnt, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. *mash*



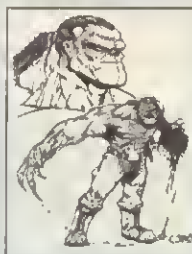
**Ein Blick aus einem guten alten Sherman-Tank, die Grafik entspricht dabei weitgehend dem Vorgänger „iM1A2 Abrams“**

### **iPanzer '44**

Genre: Simulation

Hersteller: Interactive Magic  
Erscheinung geplant: 1. Quartal 98  
Internet: <http://www.imagicgames.com>  
<http://www.imagicgames.de>

## Sin



Nachdem Hipnotic schon das erste Missions-Pack zu ids letztem Baller-Dungeon fabriziert hat, entwickeln sie nun mit dessen Grafikengine einen eigenen Ego-Shooter. Besonderen Wert legen die Designer dabei auf die Story: Als schwer bewaffneter Gesetzeshüter sollt Ihr die Welt vor üblem Gesindel wie Drogendealern und sonstigen Verbrechern bewahren. Die Action wird jedoch in dem Anfang nächsten Jahres erscheinenden Titel sicherlich nicht zu kurz kommen. *mash*

### **Sin**

Genre: Action

Hersteller: Hipnotic/Activision

Erscheinung geplant: 1. Quartal 98

Internet: <http://www.hipnotic.com>

<http://www.activision.com>

## Defiance

Hersteller Avalon Hill ist ja bis jetzt eher für staubtrockene Wabenstrategicals bekannt. Das soll sich nun ändern, denn „Defiance“ wird als reine 3D-Ballerei konzipiert. So bewegt Ihr Euch durch Gewölbe und müßt Euch mit wahnsinnig gewordenen Robotern und Droiden auseinandersetzen. Zu diesem Zwecke könnt



**Dieser fette Roboter bekommt gleich eins übergeben**

Ihr jede Menge Extrawaffen und Power-Ups aufklauben. Wie der Versuch der Strategen, im Actionbereich Fuß zu fassen, ausgehen wird, erfahrt ihr voraussichtlich noch in diesem Jahr. *mash*

### **Defiance**

Genre: Action

Hersteller: Avalon Hill

Erscheinung geplant: 4. Quartal 97

Internet: <http://www.avalonhill.com>

## Simulationen und Strategie von Sierra



**Die Gegner rücken von Nordost her an (Outpost 2)**

**Eine amerikanische Großstadt vor dem Landeanflug (Pro Pilot)**



**Die Cockpitsicht mit den originalen achteckigen Rückspiegeln (GP Legends)**

Die Simulationsspezialisten aus dem Hause Papyrus stellen rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft eine „historische Rennsimulation“ vor: „Grand Prix Legends“ versetzt Euch in das Cockpit eines Formel-1-Wagens aus dem Jahre 1967. Eingedenk des Realismus von „NASCAR“ und „Indy“ können wir auch hier von genau recherchierten Fahrzeugen und Strecken ausgehen. Noch ein weiteres ungewöhnliches Feature wird hier erstmals geboten, nämlich ein aus Flugsims gewohntes „Virtual Cockpit“. Das bedeutet, daß Ihr Euch, etwa mit dem Coolie-Hat eines Joysticks, stufenlos nach rechts und links drehen könnt, was für bessere Übersicht sorgt. Außerdem werden so Zusammenstöße

und Unebenheiten in der Fahrbahn besser simuliert, da die Erschütterungen sofort sichtbar sind. Bis zu acht Fahrer können im Netzwerk antreten, für die passende Optik werden Karten mit 3Dfx- oder Rendition-Chip unterstützt.

Die Entwicklung von „Outpost 2“ nähert sich dem Ende. In Echtzeit geht es wie im nicht so ausgegorenen Vorgänger darum, Eure Kolonie durch Evakuierung in Sicherheit zu bringen. Vorher muß natürlich geforscht werden, und die lieben Nachbarn sind auch nicht gerade rücksichtsvoll. Die 16-Bit-Grafiken gibt es in Tag- und Nachtansichten, welche auch Auswirkungen auf das Gameplay haben.

An Sportflugzeug-Liebhaber wendet sich „Sierra Pro Pilot“, das als Zielgruppe ganz klar die MS „Flight Simulator“-Klientel vor Augen hat. Mit Fliegern wie der Cessna Skyhawk oder Beechcraft Bonanza könnt Ihr Euch knapp 30 Städte in Nordamerika und 10 in Europa aus der Luft detailgetreu ansehen. „Realismus, nichts als Realismus“ verspricht Entwickler Mark Pechnick; damit Anfänger nicht überfordert werden, gibt es jedoch eine Fluglehrer-Option, die rund 50 AVI-Filmchen umfassen und einem zwölfmonatigen Lehrgang entsprechen sollen. Das Programm basiert auf Dynamix' 3Space-Engine (s.a. „Red Baron II“-Preview auf S.60) und bietet zudem Flugnavigationshilfen, mit denen Ihr Eure Spritztouren planen könnt. Wie beim Microsoft-Konkurrenzprodukt werden wahrscheinlich Erweiterungs-Packs nachgereicht.

*mash*

## MechWarrior III

Nachdem Activision für PCs zwei Rollenspiele und drei Simulationen im „BattleTech“-Universum erfolgreich an den Mann gebracht hat, will FASA nun selbst neben zwei anderen Spielen („BattleTech: Elementals“, „MechCommander“) den Nachfolger zu „MechWarrior 2“ entwickeln. Ganz unerfahren sind die Designer dabei nicht, denn sie können auf die Erfahrungen mit den „BattleTech“-Centern zurückgreifen, die schon seit einigen Jahren existieren. So basiert „MW III“ auf der MUNGA-Grafikengine, die in den Spielhallenversionen ebenfalls benutzt wird. Daher werden die Texturen und die bei den Activision-Versoftungen kargen Landschaften weitaus detaillierter ausfallen. Auch die Animationen der Kampfkolosse sowie die Explosionen sollen nun optisch beeindruckender werden. Außer der Waffenausstattung ist es zudem wahrscheinlich möglich, die Farbgestaltung Eures Mechs selbst zu ändern wodurch Ihr Euer individuelles Modell



**Das Cockpit ändert sich nur wenig bis auf z.B. den Radarschirm**

entwerfen könnt. Ob das Programm, das alle gängigen Beschleuniger wie 3Dfx- und PowerVR-Chips unterstützen soll, sich mit dem Konkurrenzprodukt „Heavy Gear“ messen kann, wird sich im Herbst erweisen – dann werden beide Titel veröffentlicht. Die Mech-Fans in der Redaktion fiebern jedenfalls dem September entgegen.

*mash*

### Grand Prix Legends

Genre: Rennsimulation

Hersteller: Papyrus/Sierra

Erscheinung geplant: November 97

### Outpost 2:

### Rebellion der Kolonien

Genre: Strategie

Hersteller: Sierra

Erscheinung geplant: Sommer 97

### Pro Pilot

Genre: Flugsimulation

Hersteller: Sierra

Erscheinung geplant: Herbst 97

Internet: <http://www.sierra.com>

### MechWarrior III

Genre: Action

Hersteller: FASA/MicroProse

Erscheinung geplant: September 97

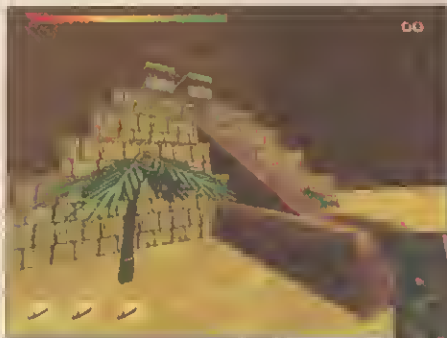
Internet:

<http://www.microprose.com>

<http://www.fasa.com>



# Montezuma's Revenge



**Plattformelemente  
spielen eine große  
Rolle**

**Eingeborene machen  
Euch zu schaffen**

Eher puzzle- und geschicklichkeitslastig geht es bei diesem Spiel zu, das mit der bekannten Verdauungsstörung nur den Namen gemein hat. Außerdem wurden viele Plattformelemente integriert, die durch die teils glitschigen Bodeneigenschaften noch besonders hervorstechen. Um den ohnehin schon schnellen Grafikaufbau zu optimieren, berücksichtigen die Programmierer 3D-Karten, 3Dfx-Chips werden ebenfalls angesprochen. Bis Weihnachten soll das fixe Action-Adventure im Händlerregal stehen.

*mash*

## Montezuma's Revenge

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Utopia Technologies  
Erscheinung geplant: Ende 97

# Gettysburg!



Das Gefechtsfeld im Überblick

Der erste Titel von Sid Meiers neuer Firma Firaxis ist im amerikanischen Bürgerkrieg angesiedelt und spricht die Hobby-Strategen unter Euch an. Obwohl das Spiel in Echtzeit abläuft, hat es mit

„C&C“ und Konsorten wenig zu tun; es werden keine Basen gebaut und möglichst viele Einheiten produziert, sondern alles entspricht den historischen Tatsachen. Den Generals Lee und Grant werden genau die Truppen zur Verfügung stehen, die bei der dreitägigen Schlacht auch wirklich anwesend waren – mitsamt ihrer Führungskräfte, die durchaus ihre Schwächen haben können. So liegt es an Euch, in Einzelszenarien oder einer Kampagne den geschichtlichen Ablauf zu ändern. Per Modem oder Internet könnt Ihr Euch dabei auch mit einem Kollegen messen.

*mash*

## Gettysburg!

Genre: Echtzeit-Strategie  
Hersteller: Firaxis  
Erscheinung geplant: Herbst 97  
Internet: <http://www.fireaxis.com>

VERSAND

# MEDIA WORLD

Gesellschaft für Hard- und Softwarevertrieb mbH

24 Std.-Bestell-Service:

Tel. 089/98 29 02 76

Fax 089/98 29 02 77

e-mail Media\_World@msn.com

Laden-Geschäft: Ismaninger Str. 136 • 81675 München

NEU!

Lieferung auf Rechnung  
Versandkosten DM 2,50

## Award Winners !!!

Star Trek - Next Generation + Bleifuß + Pro Pinball - The Web DV 44,95

Abenteuerspiele		Geschicklichkeitsspiele	
Arc of Time	DV 69,95	Abuse	DV 64,95
Atlantis	DV 69,95	Asterix & Obelix	DV 49,95
Baphomet's Fluch	DV 69,95	Banzai Bug Win95	DV 54,95
Betrayal In Antara	DV 74,95	Bubble Bobble	DA 54,95
Birthright	DV 64,95	Bug II	DA 49,95
Chronicles of the Sword	DV 69,95	Earthworm Jim 2 (inkl. 1) Win95	DV 39,95
Discworld 2	DV 74,95	Gobble	DA 49,95
Down in the Dumps	DV 34,95	Hugo 4	DV 59,95
Evidence Win95	DV 69,95	Isnogud	DV 49,95
Harvest of Souls	DV 64,95	Lomax	DA 59,95
Koala Lumpur	DV 64,95	Pandemonium	DV 69,95
Lesura Sut Larry 7	DV 74,95	Pinball 97	DV 49,95
Lighthouse	DV 74,95	Pro Pinball Timeshock	DV 64,95
Neverhood Chronicle	EV 69,95	Rayman	DA 34,95
Phantasmagoria 2	DA 74,95	Sonic & Knuckles Collection	DA 49,95
Realms of the Haunting	DV 74,95	Toy Story Spiel Action	DV 44,95
Sentient	DA 69,95	Gesellschaftsspiele	
Stadt der verlorenen Kinder	DV 69,95	Cluedo	DV 69,95
Star Trek - Borg	DA 49,95	Flottenmanöver Win95	DV 69,95
Star Trek Generations	DV 79,95	Monopoly	DV 59,95
The Dig	DV 44,95	Risiko Win95	DV 69,95
The Last Express	DV 69,95	Trivial Pursuit	DV 69,95
Toonstruck	DV 69,95	Rollenspiele	
Voodoo Kid	DV 69,95	Azrael's Tear	DV 69,95
Yoda Stories	DV 34,95	Daggerfall	DV 69,95
Zork Special Edition	DV 79,95	Diablo	DA 74,95
Actionspiele		Dragon Lore 2	DV 69,95
Batman Forever Coin-op	DA 59,95	DSA 3 - Schatten über Riva	DV 34,95
Darklight Conflict	DV 69,95	Nemesis	DV 69,95
Descent 2	DV 74,95	Stonekeep	DV 34,95
Dissolution of Eternity	DA 44,95	Ultima 8 Classic	DA 29,95
Ecstasica 2	DV 69,95	Simulationsspiele	
Exhumed	DV 69,95	688i Hunter Killer Win95	DV 74,95
G-Name Win95	DV 64,95	Bundesliga Manager '97	DV 64,95
HellCops	DV 44,95	Civilization II	DV 49,95
Hunter Hunted	DV 69,95	Civilization II Scenarios	DV 34,95
Independence Day Win95	DV 74,95	Creatures	DV 64,95
Iron & Blood	DA 64,95	Deadlock	DV 79,95
James Bond Kollektion	DV 64,95	Der Planer 2	DV 69,95
Jedi Knight	DA 79,95	Der Produzent	DV 69,95
Last Rites	DV 49,95	Die Fugger II	DV 49,95
MDK	DV 69,95	Die Siedler 2	DV 69,95
Medwarrior 2 - Mercenaries	DV 79,95	Die Siedler 2 - Mission CD	DV 29,95
Outlaws	DA 74,95	Elisabeth I	DA 64,95
Perfect Weapon Win95	DV 74,95	Fifa Soccer Manager	DV 69,95
Project Paradise	DV 64,95	Grand Prix Manager 2	DV 44,95
Rebel Assault 2	DV 44,95	Hattrick Wins Win95	DV 64,95
Redneck Rampage	EV 64,95	Holiday Island	DV 64,95
Resident Evil	DV 69,95	Holiday Island Scenario	DV 24,95
Return Fire Win95	DV 69,95	Intervention Win95	DV 69,95
Scrabl Win95	DA 64,95	Mad TV 2	DV 69,95
Schlechtfahrt	DV 64,95	Master of Orion 2	DV 69,95
Scourge of Armagon	DA 44,95	Phylosier 2 - The Darkening	DV 79,95
Shattered Steel	DV 64,95	Sim City 2000 Collection	DV 79,95
Space Bucks	DV 64,95	Sim Copter	DV 69,95
Space Hulk 2 Win95	DA 34,95	Sim Park	DV 54,95
Star Trek: Starfleet Academy	DV 69,95	Thema Hospital	DV 69,95
Syndicate Wars	DV 34,95	Vermorel - Die Kunst zu erben	DV 54,95
Terminator SkyNet	EV 34,95	Web - The Sexy Empire	DV 74,95
Time Commando	DV 34,95	Win95 Deluxe	DV 39,95
Time Warriors	DV 54,95	Sportspiele	
Virtua Fighter PC Win95	DA 69,95	3D Ultra Minigolf	DV 49,95
Win Commander IV	DV 54,95	Baseball '96	EV 64,95
X-Men: Children of Atom	DV 49,95	Era Soccer 97	DV 69,95
X-Wing vs. Tie-Fighter	DA 74,95	FPS - Golf	DV 64,95
Autorennspiele		Jack Nicklaus 4 Win95	DV 74,95
Carnageddon	DV 69,95	Kick Off 97	DV 69,95
Daytona USA	DV 69,95	Links LS	DA 84,95
Destruction Derby 2	DV 69,95	Links LS Kurs-Kollektion 1 od. 2 od. 3	DA 49,95
Formel 1	DV 79,95	NBA Live 97 Basketball	DV 69,95
Formula One - Grand Prix 2	DV 79,95	NFL '97 John Madden	DV 69,95
Formula One - Grand Prix 2 Fahrertraining	DV 19,95	NFL Hockey '97	EV 59,95
Have a N.I.C.E. day	DV 59,95	R.I.O.T.	DA 64,95
Interstate '76	EV 64,95	Ten Pin Alley Win95	DA 49,95
Moto Racer Win95	DV 69,95	The Art of Flyfishing	DV 64,95
Nascar Racing 2	DA 74,95	UEFA Champ. League 1996/97	DA 24,95
Need for Speed 2 Win95	DV 69,95	Virtual Pool	DA 39,95
POD - Planet of Death	DV 64,95	Virtual Snooker	DA 59,95
Road Rash Win95	DV 59,95	Strategiespiele	
Sega Rally	DV 69,95	Z	DV 34,95
Speedster	DA 64,95	Age of Sail	DV 69,95
WinPout 2097	DA 69,95	C & C - Alarmstufe Rot Mission CD	DV 24,95
World Rally Fever	DA 29,95	Command & Conquer - Alarmstufe Rot	DV 79,95
Denkspiele		Conquest of the New World Deluxe	DV 49,95
Chessmaster 5000 Win95	DV 69,95	Dark Reign Win95	DV 79,95
Flip Out	DA 49,95	Demonworld Win95	DV 69,95
Fritz 4 Win	DV 49,95	Dominion Win95	DV 69,95
Lemmings II	DV 19,95	Earth 2140	DA 44,95
Lost Vikings 2	DV 59,95	Gene Wars	DV 34,95
Marble Drop	DV 34,95	Große Schlacht d. Weltgeschichte	DV 79,95
Power Chess	DV 79,95	Heroes of Might & Magic 2	DV 69,95
Sawcracker	DA 69,95	Imperium Galactica	DV 74,95
Super Puzzle Fighter 2	DA 39,95	Jagged Alliance 2 - Deadly Games	DV 69,95
Worms inkl. Reinforcements	DV 64,95	KIND	DV 59,95
Flugsimulationen		Lords of the Realm 2	DV 74,95
A 10 - Cubs	DA 44,95	M.A.X.	DV 69,95
A-H64 D Longbow Gold Win95	DV 69,95	Major - Die Zusammenkunft	DV 69,95
Air Warrior 2	DV 79,95	Riverworld	DV 69,95
ATF - Gold Win95	DV 79,95	Star General	DV 69,95
Commanche 3.0	DV 74,95	Stars!	DV 59,95
Extreme Assault	DV 69,95	Warcraft II inkl. Expansion Set	DV 79,95
F-22 Lightning 2	DV 74,95	Jetzt vorbestellen...	
Flight Simulator 6.0 Win95	DV 79,95	Dungeon Keeper	DV 74,95 "Juli"
Flight Unlimited Win95	DV 69,95	Land of Lore 2	DV 84,95 "Sept"
Flying Corps	DV 74,95	Return to Kronos	EV 64,95 "Juli"
Jetfighter 3.0	DV 69,95	Zombiville	DA 69,95 "Juli"
Super EF 2000 Win95	DV 79,95		
U.S. Navy Fighters Win95	DV 79,95		

Vorbestellung gerne möglich, Ladenpreise differieren.

Lieferung auf Rechnung • Versandkosten unabhängig von der Bestellmenge: DM 2,50

Ausland: Österreich ÖS 7 = DM 1 • Schweiz SFR 1 = DM 1,20

Irrtum und Änderungen vorbehalten. Sonderangebote solange Vorrat.

Preisliste gültig bis 15.07.97

Über 20.000 verschiedene Produkte - Anfragen lohnt sich! Händleranfragen erwünscht

## Multimediale Science Fiction



Jede Menge Terminatoren als AVI-Files

Wie man seine Windows-Oberfläche schöner gestalten kann, führt Sound Source Interactive an vier Beispielen vor. Mit entsprechenden Filmchen und Sound Samples lassen sich nun all die hellichten Ereignisse wie „Allgemeine Schutzverletzung“ oder „Kritischer Programmabbruch“ mit den passenden Filmzitaten unterlegen. Darunter befinden sich so ziemlich alle wichtigen Passagen wie „Hasta la vista, Baby“ oder „Energize“

(Star Trek). Darüber hinaus findet Ihr Hintergrundbilder und Screen Saver, etwa materialisierende T-800 oder piepsende R2-Einheiten. Vereinfacht wird die gesamte Handhabung durch den „Browser“, mit dem Ihr Euch alles vorher ansehen könnt und einem kleinen Tool zum Zuweisen der einzelnen Ereignisse. Für jeweils 40 Mark können Trekker sowohl mit „Voyager“ als auch „Deep Space Nine“ zuschlagen, Terminator-Fans werden ebenfalls hedient, und die „Star Wars“-Trilogie wurde gleichermaßen bedacht. *mash*

### Entertainment Utilities

Star Trek Voyager  
Star Trek Deep Space Nine  
T2

Star Wars Trilogy  
Genre: Screensaver

Hersteller: Sound Source Interactive/GT Interactive

Erscheinung geplant: Juli 97

Internet: <http://www.gtinteractive.com>

## Uprising

An einem Mix aus Ego-Shooter und Echtzeitstrategical arbeiten zur Zeit Cyclone Studios. In einer nicht-linearen, über 30 Missionen umfassenden Kampagne kommandiert Ihr Eure Truppen von einem „Wraith“ aus, einer Art Superpanzer. Wie in den meisten Genre-Mitstreitern werdet Ihr Eure Ressourcen verwalten müssen. Eure Gegner besiegt Ihr mit vielfältigen Einheiten wie Düsenflugzeugen, Infanterie und sogar Killersatelliten. Wie alle Hersteller behauptet auch Cyclone, daß ihr Produkt über eine herausstechende künstliche Intelligenz verfügt. Oh sich die CPU tatsächlich so schlau verhält, wird unser Test im Herbst erweisen. *mash*



Ein Blick aus Eurem Panzer

### Uprising

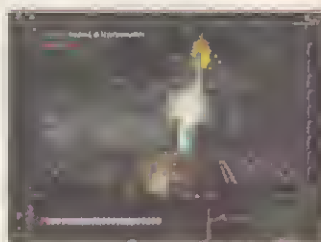
Genre: Echtzeit-Strategie

Hersteller: 3DO Studios

Erscheinung geplant: Herbst 97

Internet: <http://www.3do.com>

## Incubation



Farbenfrohe  
Feuergefechte  
mit  
Außerirdischen

Gute Nachrichten für Fans des großen Strategen: Blue Byte werkelt derzeit an einem rundenhasierten Strategiespiel, welches auf dem erfolgreichen „Battle Isle“-Szenario beruht. Allerdings finden diesmal keine Wahenschiebereien statt, sondern Ihr müßt einen Zug Soldaten durch alienverseuchte Level eines hunderte Lichtjahre von Chronos entfernten Kolonialplaneten geleiten. Die Männer erhalten dabei Erfahrungspunkte und verstehen somit ihr Handwerk immer besser. Für eine hübsche Optik sorgt die „Extreme Assault“-Grafikengine, Ihr könnt Euch also schon mal auf HiColor-Farbtiefen und transparente Explosionen freuen. *ste/mash*

### Incubation

Genre: Strategie

Hersteller: Blue Byte

Erscheinung geplant: Ende 97

Internet: <http://www.bluebyte.de>

## Army Men



Auch Wüstenschlachten stehen auf dem Programm

Ein witziges Hintergrundzenario hat dieses Strategical: Hier kämpfen Spielzeugarmeen gegeneinander. Dies bedeutet, Soldaten sterben nicht in feindlichem Feuer, sie schmelzen einfach. Panzer explodieren nicht, sondern fallen auf den Rücken – wie früher im Sandkasten. Ihr habt die Wahl zwischen den Waffengattungen Air Force, Navy, Army oder Marines, wobei letztere freie Wahl der Angriffsart hat, während die restlichen jeweils auf Boden, Luft oder Wasser festgelegt sind. Die Szenarien sind linear angelegt, Ihr könnt die nächste Mission also erst dann spielen, wenn die vorhergehende erfolgreich absolviert wurde. Per Modem oder Netzwerk dürfen sich auch zwei Feldherren gegeneinander messen, mehr Mitspieler sind leider nicht möglich. *mash*

### Army Men

Genre: Strategie

Hersteller: 3DO Studios

Erscheinung geplant: Herbst 97

Internet: <http://www.3do.com>

## Wreckin Crew

Ein eher explosives Rennspiel erscheint von Telstar. Außer dem Gas- und Bremspedal stehen Euch nämlich noch Waffen zur Verfügung, um den ersten Platz zu ergattern. Aus acht verschiedenen digitalen Alter Egos könnt Ihr wählen, die allesamt verschiedene Schießweisen und „Special Moves“ haben. Neben den normalen Strecken gibt es wie bei „Destruction Derby“ reine Kampfarenen. Die Fahrzeuge brettern durch Polygon-Umgehungen wie Städte, Wüsten oder Dschungel. An Multiplayer-Modi wurde ebenfalls gedacht, auch an einem Rechner dürft Ihr Euch dank Split-screen gegeneinander stellen. *mash*

### Wrecking Crew

Genre: Rennspiel

Hersteller: Telstar ES

Erscheinung geplant: 3. Quartal 97





Der EG-Grafikminister warnt: Die... gekürzte K...  
gewohnheiten ne... haltig verändern.

# NEU! VICTORY 3DX Für VIELFLIEGER!

Inklusive dem Mega-Hit  
„MechWarrior® 2 Mercenaries™“  
jetzt in der Direct3D-Vollversion und  
einem Bonusspiel!

Wenn Dein neues Space-Game mit der Rasanzen eines Rauhaardackels  
dahinzuckelt und die Grafik zwar locker, aber auch unheimlich körnig aussieht,  
dann wird es Zeit, Deine Freunde nachhaltig zu beeindrucken:

**Mit der neuen VICTORY 3DX! – Die '97er Grafikkarte ohne  
Kompromisse!**

#### Gnadenlos unter Windows, DDS und OS/2

- Extrem schnelle Grafikkarte für Windows™ 95
- Voller VESA 2.0 BIOS Support für schnelle DOS-Spiele
- Schnelle ELSA-Treiber für OS/2 Warp

#### Alle State-of-the-art 3D-Features wie

- Texture Mapping mit bilinearem Filter
- Alpha Blending und Transparenz
- Fogging in beliebiger Farbe
- Trilineares MIP-Mapping u.v.m.

#### ELSA-Technologie vom Feinsten

- Neuer VIRTGE/DX-Grafikprozessor
- 2 bis 4 MB optimiertes EDO-DRAM
- ELSA Board-Design und ELSA-Treiber
- Einzigartig: Die neue WINman Suite Software (ELSA Tools und Utilities)

#### Ausgezeichnete VICTORY 3D-Technik – deutlich verbessert

- 3D-Leistung bis zu 50% schneller
- 2D-Leistung bis zu 15% höher
- Video-Qualität mit 50% besserer Filterung

ELSA GmbH  
Sonnenweg 11  
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel. +49-(0)241-606-5112  
Vertrieb Info-Fax +49-(0)241-606-5199  
FaxBox (Abruf) +49-(0)241-606-9830  
Mailbox (Modem) +49-(0)241-606-9800  
Mailbox (ISDN) +49-(0)241-606-9820  
CompuServe GD ELSA  
Internet <http://www.else.de>

**ELSA**  
Datenkommunikation  
Computergrafik



## Requiem



**Gefilterte Texturen gibt es in den 3D-Beschleunigerversionen**

Um den altbekannten Kampf Gut gegen Böse geht es in diesem 1st-Person-Shooter. In der Rolle eines Engels dürft Ihr ein paar abtrünnige Kollegen in deren höllischen Welten bekämpfen. Ganz in der Tradition der Harfenspieler und mit der des Genres brechend gilt hier: Erst fragen, dann schießen. Auch das Missionsdesign ist eher untypisch ausgefallen; so sollt Ihr etwa in einem Level einen politischen Gefangenen befreien und in Sicherheit schaffen. Natürlich besitzen Engel auch dementsprechende Kräfte, mit denen sie sich unsichtbar machen oder NPCs kontrollieren können. Die himmlischen Heerscharen werden jedoch nicht vor dem Frühling 1998 Euren PC beglücken. *mash*

### Requiem

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: 3DO Studios  
Erscheinung geplant: Frühjahr 98  
Internet: <http://www.3do.com>

## Tomb Raider 2

Auf den Tag genau nach einem Jahr wird das zweite Abenteuer mit Lara Croft veröffentlicht – zumindest, wenn es nach Hersteller Eidos Interactive geht. Mit neuen Waffen, Gegnern und vor allem einem längeren Zopf besucht die Ex-Adlige neben anderen Örtlichkeiten Venedig, die chinesische Mauer und ein Schiffswrack. Außerdem wurden die Animationsphasen verbessert, dazu gibt es einige zusätzliche Bewegungsmöglichkeiten: So kann Lara bestimmte Wände im Freeclimbing-Verfahren ganz einfach emporklettern. Auf den Release der fertigen Version der Polygon-Schönheit für PlayStation und PC müssen wir wohl allerdings noch bis zum November warten. *ste/mash*



**Venedig mal nicht romantisch: Lara Croft will be back!**

### Tomb Raider 2

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Eidos Interactive  
Erscheinung geplant: November 97  
Internet: <http://www.eidosinteractive.com>

## Shadows of the Empire



**Superbe Grafik jetzt auch auf dem PC**

Einer der Vorzeigetitel für das Nintendo 64 ist dieser Mix aus Weltraumballerei, Simulation und Ego-Shooter. Dank 3D-Karten ist es nun auch am PC möglich, eine der Konsole nicht nachstehende Grafik auf den Schirm zu bringen, weshalb sich die Programmierer bei Lucas Arts entschlossen haben, eine PC-Konvertierung exklusiv für Beschleunigerkarten zu veröffentlichen. Darin müßt Ihr den imperialen Bösewicht Xizor von der Verwirklichung seiner Pläne gegen die Rebellenallianz abhalten. So werdet Ihr Euch mit imperialen AT-Ats, TIE-Fightern und Sturmtruppen anlegen können. Ob es neue Zwischensequenzen gibt, die dem Medium CD gerecht werden, oder doch nur wie in der N64-Version einfache Bildchen mit Text, ist noch nicht bekannt. Jedenfalls werden alle zehn Level des Originals enthalten sein. *mash*

### Shadows of the Empire

Genre: Action  
Hersteller: Lucas Arts  
Erscheinung geplant: 3. Quartal 97  
Internet: <http://www.lucasarts.com>

## VERMISCHTES

- **Interplay** kündigt „M.A.X. 2“ an. Der zweite Teil des Strategiespiels soll auf Wunsch Echtzeit-Elemente beinhalten, die Grafik wurde durch Parallax-Scrolling verbessert. Der Titel wird noch dieses Jahr erscheinen.
- Zwei interessante Compilations kamen leider zu spät für unser Special. Von Bomco wird die „**Zork Special Edition**“ veröffentlicht. Für 100 Mark bekommt Ihr die Adventures „Zork 1 - 3“, „Zork Zero“, „Return to Zork“ und „Zork: Nemesis“. Aus dem Hause Empire stammt die Kollektion „**Award Winners**“, in der sich – ebenfalls für einen Hunderter – folgende hochkarätige Spiele befinden: Das Adven-

ture „Star Trek: TNG – A final Unity“, die Raserei „Bleifuss“ und die Flipper-Sim „Pro Pinball – The Web“.

- Bei S.A.D. sind die **Magic Line Lösungshefte** erhältlich. Für knapp 13 Mark erhaltet Ihr Spielehilfen etwa zu „Diablo“, „Tomb Raider“ und „C&C 2: Alarmstufe Rot & Gegenangriff“.

- **Tex Murphy** strikes back: Access Software gab bekannt, daß der fünfte Teil „Poison Pawn“ der Videoadventure-Reihe um den schusseligen Privatdetektiven in der Mache sei. Sogar eine spezielle DVD-Version ist geplant.

- **Broderbund** gibt sein neues Label bekannt. Da viele Leute mit dem Firmen-

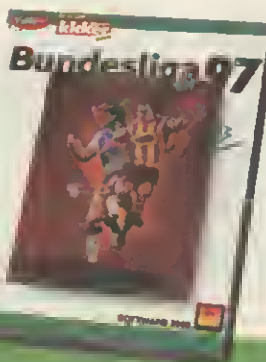
namen eher Edutainment-Software assoziieren, veröffentlicht der amerikanische Hersteller seine Spiele künftig unter dem Namen „Red Orb“; ein Wortspiel – lest den Namen einfach mal rückwärts...

- Zum Baller-Rennspiel „**Have a N.I.C.E. day**“ aus dem Hause Magic Bytes erscheint eine Data-Disk namens „Track Pack“. Für 40 Mark finden sich darauf 12 neue Strecken (Tag & Nacht), die z.T. unterschiedliche Bodenbeläge wie Kopfsteinpflaster haben.

- ... weitere aktuelle News findet Ihr auf unserer Homepage <http://www.magnamedia.de/powplay>, auf der täglich aktualisierte Infos im Power Ticker stehen.



# Der einzig Wahre.



Manager ist nicht gleich Manager!

SOFTWARE 2000

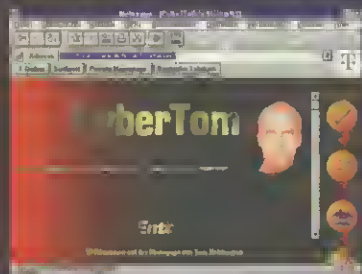


# T-Online

## Gratis: Ihr Soforteinstieg inkl. Freieinheiten

### Nutzen Sie sofort alle Vorteile von T-Online!

T-Online – der universelle Online-Dienst, der alles kann: Btx, Btx plus, eMail und Internet. Internet jetzt mit bis zur 4fachen Geschwindigkeit!!! Mit einem Zugang nutzen Sie alle 4 Services zum Preis von einem!



■ Internet-Zugang mit eigener Homepage!

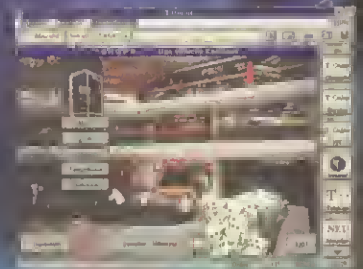
■ eMails weltweit versenden: offline vorbereiten, online absenden!

■ Bundesweiter Zugang zum günstigen City-Tarif!

■ Wahlweise automatische Gebührenbestätigung für Premiumdienste, eMail und Internet. Das spart Zeit und Geld!!!

■ Online-Shopping: Bequemer Einkaufsbummel – nur einen Mausklick entfernt!

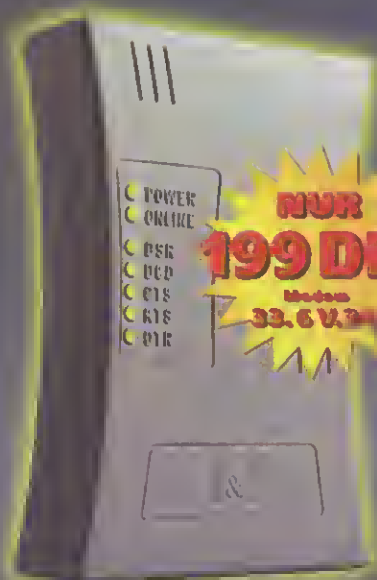
■ Homebanking: Komfortable Konto-führung rund um die Uhr bei über 3.000 Bankinstituten!



■ Über 6.000 deutschsprachige Angebote und über 200 deutschsprachige Diskussionsforen!

■ Übersichtliche Struktur, kein langes Suchen!

■ Und das alles für nur 8,- DM Grundentgelt/Monat!



**NUR 199 DM**  
Modem 33.6 V.34

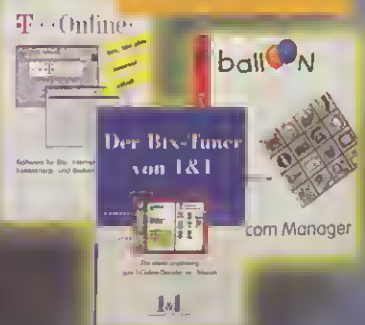
Wenn Sie kein Modem haben:

... dann kaufen Sie ein Modem  
... dann bestellen Sie ein Modem  
... dann Superpreis.  
... und kostenlos  
... tun auspacken,

Modem Skyconnect 33.600  
Highspeed für O...

**Inklusive**

Komplett-Software  
für T-Online,  
Internet,  
Homebanking und  
PC-Kommunikation!



Lieferumfang Skyconnect 33.600: ■ Komplettssoftware für Windows auf CD-ROM (Diskettenversion erhältlich gegen 9,60 DM Versandkostenpauschale); T-Online-Software 1.2, inkl. Netscape Navigator 3.0 und eMail-Software, 1&1-Btx-Tuner, balloon Telecom Manager Plus ■ Externes Netzteil ■ Senelles Anschlußkabel, ca. 1,50 m ■ N-kodiertes Kabel für Telefondose TAE 3, ca. 2 m ■ Deutsche Installations- und Bedienungsanleitung  
Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s, mit Datenkompression bis 115.200 bit/s, Datenkompression nach MNP 5 und V.42bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1-4 und V.42, Speicher für 4 Telefonnummern, Fax-Funktion: senden, empfangen (Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion über Soundkarte  
Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware: ■ Windows:386 DX 40-Prozessor, 4MB RAM, DOS 3.3, WIN 3.1 oder Windows '95, CD-ROM-Laufwerk, serielle Highspeed-Schnittstelle  
Gleich mitbestellen: ■ F-auf-NFN-Adapter für Telefondose TAE 1 (14,90 DM) ■ 5-m-TAE-Verlängerungskabel (19,90 DM)



**T...Online-**

# in T-Online auf der Heft-CD!

**Wow! CD einlegen  
und sofort in endlose  
Online-Welten starten!**

Alle, die schon ein Modem haben, brauchen nur die richtige Software und ein Paßwort für den Start ins Online-Vergnügen. Einfach die T-Online-Software von der Heft-CD installieren und die Anmeldung online abschicken.

## → **Inklusive: Gratissoftware!**

Die T-Online-Software mit vielen tollen Tools. Absolut kostenlos. Als Vollversion auf der Heft-CD!

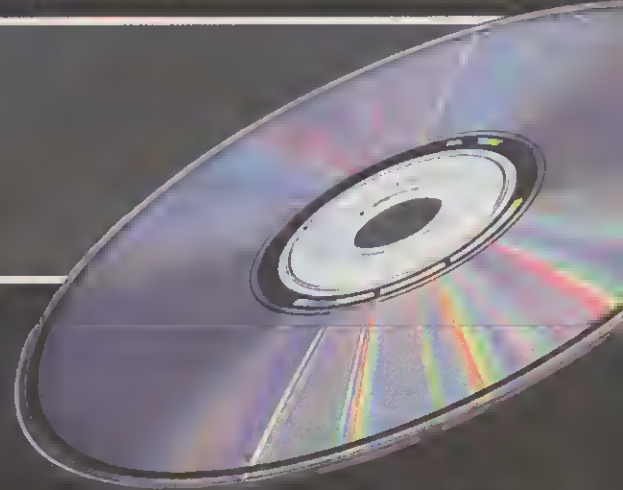
## → **Inklusive: SofortEinstieg mit Freieinheiten!**

Das Grundentgelt für die ersten 10 Tage und die Nutzungsentgelte für T-Online in Höhe von 10,- DM übernimmt 1&1.\* Sie starten sofort und zahlen nur die Telefoneinheiten zum günstigen Citytarif.

## → **Inklusive: Gratis-Anmeldung für T-Online!**

1&1 meldet Sie bei der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom, als Neuteilnehmer an und übernimmt das einmalige Anmeldeentgelt. Sie sparen 50,- DM!

\* Nur in Verbindung mit der Anmeldung eines T-Online-Neuanschlusses!



**Ganze 10,- DM  
Freieinheiten  
für Ihren  
Sofort-  
Einstieg!**



**Das 1&1 Info-Telefon:  
Rund um die Uhr.  
Zum Nulltarif!**

**01 80 / 5 67 28 28**

**1&1**

1&1 Direkt GmbH  
Elgendorfer Str. 57  
56410 Montabaur

## **T...Online- Bestellcoupon für Ihr Modem inklusive Gratis-Software**

**Ja,** ich habe noch keinen Anschluß an T-Online und möchte die vielen Möglichkeiten von Btx, Btx plus, Internet und eMail nutzen! Bitte melden Sie mich kostenlos an (Best.-Nr.: 5051).

Da ich noch kein Modem besitze, bestelle ich zusätzlich ein:

- ☐ Modem 33.600 für Windows für nur 199,- DM (Best.-Nr.: 4505)
- ... und folgendes Zubehör gleich mit:
- ☐ Verlängerungskabel (5 m) für nur 19,90 DM (Best.-Nr.: 1010)
- ☐ TAE-Adapterstecker für die Telefondose für nur 14,90 DM (Best.-Nr.: 1009)

Den Gesamtbetrag zzgl. 9,60 DM Versandkosten bezahle ich:  
☐ per beigefügtem Scheck  
☐ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon-Nr. (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)



Abb.: TAE-Adapterstecker

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet“ für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangsnummer und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom. **An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt.** Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit bei der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG kündigen.

Datum, Unterschrift

**Kennziffer: 002 077 N**

Coupon an: 1&1 Direkt GmbH · Elgendorfer Str. 57 · 56410 Montabaur



# PP ONLINE

**Ihr kennt schon jeden Link im Internet – bis auf unser WebQuarter? Dann habt Ihr das Beste bislang versäumt!**



## Power Play Ticker

Jeden Werktag liefert Euch der „Power Ticker“ aktuellste Meldungen aus der Spieleszene. Brühwarme Infos, interessante Links sowie Termine von Neuerscheinungen und Verspätungen warten auf unserer Hauptseite. Zudem erhaltet Ihr dort erste Eindrücke aus der laufenden Testpraxis, Links zu Updates und Interna aus dem Redaktionsalltag. Downloads, Previews und Tests sind direkt erreichbar.

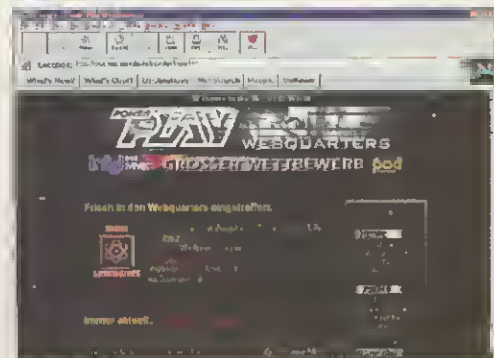
<http://www.magnamedia.de/powplay>



## MagnaMedia-Homepage

Darüber hinaus bietet Euch die MagnaMedia-Homepage täglich neueste Meldungen aus den Bereichen Hard- und Software sowie interessante Links für Surfer, die sich auch für allgemeine Computer-News interessieren. Schaut doch mal vorbei!

<http://www.magnamedia.de>



**Jeden Tag aktuellste Neuigkeiten direkt aus der Redaktion: Der „Power Ticker“**

## CompuServe & T-Online

Natürlich werden auch unsere Foren in den Online-Diensten ständig aktualisiert. Dort gibt es beispielsweise massig Downloads und Diskussionsmöglichkeiten.

**Compuserve: Go DEUSPIEL und DEUACTION**

**T-Online: Powerplay#**

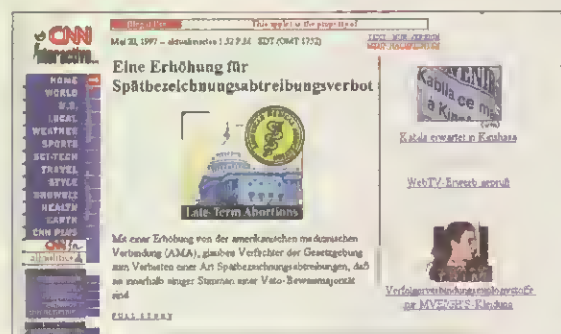


## Weltweit übersetzen

Nicht aufgepaßt im Englischunterricht? Zumindest auf dem Internet könnten die Sprachbarrieren bald schwinden: Systran Software hat eine Internet-Anwendung geschaffen, die bei Angabe der WWW-Adresse den dortigen Text übersetzt. Unser Text der englischen CNN-Leitseite war aber eher ein Lacherfolg, zudem versteht die

Alpha-Version dieser Technik noch keine Frames – so blieben die PP-Webquarters außen vor. Wer aber rein gar kein Englisch sowie Französisch, Italienisch oder Portugiesisch versteht, der kann so zumindest erahnen, was gemeint sein könnte.

<http://www.systransoft.com/translate.html>



**So kann es aussehen, wenn Ihr den Online-Übersetzer von Systran benutzt. Als Beispiel haben wir die englische CNN-Hauptseite benutzt, bei der es dann wohl doch noch Problemchen gab.**

## Besser browsen

Kein Browser vereint zur Zeit alle Vorzüge, sowohl Netscape als auch Microsoft veröffentlichten alle paar Monate eine neue Version ihrer WWW-Programme. CNet bietet Euch mit browser.com seit neuestem einen englischsprachigen

Anlaufpunkt für die Webwerkzeuge aller Hersteller. Selbst der Download kann hier erledigt werden, ein Newsletter informiert zudem über die letzten Ereignisse. Browserwatch dagegen ist die Adresse für alle, die noch tiefer in die Materie einsteigen wollen. Die News- und Gerüchte-Ecke des Sites kann sich seit Jahren der besten Quellen rühmen.

Der ständige Feature-Wechsel treibt viele dazu, zwischen den beiden oligopolischen Konkurrenten hin und her zu wechseln. Der Ärger ist meist groß, wenn man die Bookmarks (Navigator) bzw. Favoriten (Internet Explorer) nicht mitnehmen kann. Das Tool „Bookmark Manager 2.0“ konvertiert nicht nur die Lieblingsadressen, auch ein gemeinsamer Favoriten-Ordner ist möglich. Eine etwas andere Lösung bietet „Escout“: Der elektronische Pfadfinder legt einen gemeinsamen „Lesezeichen“-Ordner an, ein „Yellow Page“-Feature steht ebenfalls zur Verfügung.

<http://www.browser.com>  
<http://www.browserwatch.com>  
[http://ourworld.compuserve.com/homepages/Edgar\\_Hofer/BookMM.htm](http://ourworld.compuserve.com/homepages/Edgar_Hofer/BookMM.htm)  
<http://www.shareware.com>  
**(Suchwort:EScout)**

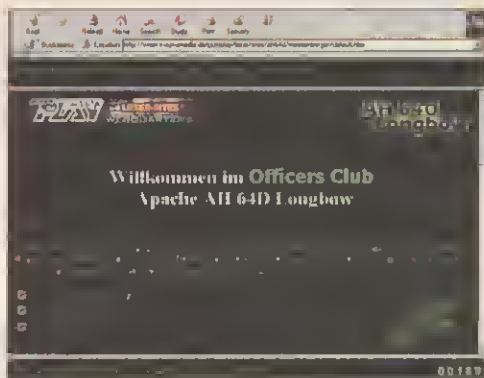


## Power Play Leser-Sites

Wir stellen Eure Webseiten kostenlos auf unseren Server! Jedermann kann in den Power Play WebQuarters eine Homepage zu einem ganz bestimmten Spiel anlegen. Das Angebot ist bereits proppenvoll, unzählige Leser bereiten liebevoll Informationen für Euch auf – surft doch vorbei! Ein ganzes Megabyte steht zur freien Verfügung.

Wer mitmachen will: Fragen und Antworten, Beispiele, Webtools, Musterseiten sowie alles weitere, was Ihr zum eigenen Website wissen solltet, findet Ihr unter

<http://www.magnamedia.de/powplay/leser>



Von A wie „AH-64D Longbow“ bis Z:  
Die Leser-Sites auf unserem Server



## VERMISCHTES AUS DEN NETZEN

- Bomico und Blizzard starten die erste Deutsche Diablo Online-Liga. Bis zum 11. Juli könnt Ihr Euch noch anmelden, ab 15. Juli geht es dann richtig los. Teilnehmen kann jeder, selbst Besitzer der Demo-Version, die Bomico auf Wunsch zuschickt. Der Hauptgewinn ist eine einwöchige Reise in die USA, inklusive Flug, Übernachtung und Verpflegung.

<http://www.bomico.de>

Der Preis für die beste Kundenbetreuung per eMail geht an Beam Software: Dank deren Mailings zu „KKND“ erfahren Strategen wirklich alle Neuerungen von Taktiken über Patches bis hin zu Fanseiten im WWW. Selbst Eure eigenen Strategien könnt Ihr einreichen, und als Goodie wartet ein deutsches Desktopthema für Windows 95 auf Euch!

<http://www.beam.com.au/kknd/>

- Meine HTML-Seiten gehören mir: Liebhaber der Britpopper von Oasis sowie Fans von „StarTrek“ haben sich der Aufforderung widersetzt, Material über Band bzw. Science-fiction-Serie von ihren Fan-Websites zu entfernen. Anstatt, wie andere vor ihnen, kleinbeizugeben, haben sie Interessensgruppen gebildet und die „Oasis Webmasters for Internet Freedom“ sowie die „Online Freedom Federation“ gegründet. Dem völlig verdutzten Management von Oasis erklärten 140 Webmaster, daß die offizielle Homepage ja sturzlangweilig sei, und auch die Trekker wollen keineswegs auf die Meinungsvielfalt ihrer ca. 1500 Fan-Adressen verzichten. Zumal man für „Star Trek: Continuum“ per MSN-Mitgliedschaft bezahlen muß (wir berichteten) sei die Paramount-Adresse nicht im Sinne des WWW. Im Internet-Magazin

„Addicted to noise“ stimmten sogar 83 Prozent der Leser für die Benutzung von Files mit Copyright auf Fan-Sites. Jetzt hoffen die Surfer auf eine friedliche Einigung, bei der den Fans die Nutzung erlaubt wird, die Materialien aber nicht kommerziell ausgeschlachtet werden dürfen.

<http://falcon.cc.ukens.edu/~jackm/OWIF.htm>

<http://www.off-hq.org/>

<http://www.addict.com>

- Funsofts Server hat sich zur stattlichen Informationsquelle über sämtliche Spiele des Distributors (LucasArts etc.) gemausert. Zur Zeit entwickelt man einen deutschen Internet-Spieledienst im Stile der „Microsofts Internet Gaming Zone“.

<http://www.funsoft-online.de>

- Habt Ihr ein schlechtes Gedächtnis? Vergrüßt Omi immer das Taschengeld? Dann surft doch mal hier vorbei:

<http://www.alzheimers.com>

- Es gibt einen neuen Treffpunkt für Lara-Groupies: Die „Tomb Raider“-Newsgroup wurde vor kurzem ins Leben gerufen. Und ein mutiger Core-Design-Mitarbeiter hat seine eMail-Adresse gepostet, damit Ihr Vorschläge zum zweiten Teil direkt an die Programmierer schicken könnt – aber bitte in englisch!

[elt.gemes.tombreider](mailto:elt.gemes.tombreider)

[ken@core-design.com](mailto:ken@core-design.com)

- Ein Hasser der britischen Mädelskombo hat „Slap a Spice Girl“ als Shockwave-Anwendung programmiert. Wie in dem klassischen LucasArts-Adventure „Sam & Max“ könnt Ihr Euch an den hübschen Köpfchen austoben.

Grund für diesen frauenfeindliche Gag war eine Äußerung der Spice Girls, sie würden die englische Tory-Partei bevorzugen und Maggie Thatcher sei das erste Girlie in ihrem Sinne gewesen – auf der gleichen Seite ist auch ein Link zum Verklappen englischer Politiker.

<http://194.112.40.4/Urban75/spice.html>

- Steven Spielberg sauer: Auf der offiziellen Web-Site von „Jurassic Park 2: Lost World“ sind Hacker eingebrochen und haben den furchterregenden T-Rex mit dem Bild eines Quietsche-Entchens vertauscht.

<http://www.lost-world.com/>

- Der neuste Trend im verspielten Netz sind Sites zur amerikanischen Computerspielmesse E3, die kurz nach Erscheinen dieses Heftes stattfindet. Neben der offiziellen Adresse wollen Euch auch zwei weitere Anbieter mit News versorgen. Bei E3.Net war das Angebot schon vor Redaktionsschluß gut, E3.News feierte erst am 13. Juni Richtfest. Während der Show (19. bis 21.Juni) dürfte hier wohl ein wahrer Informations-Overkill stattfinden.

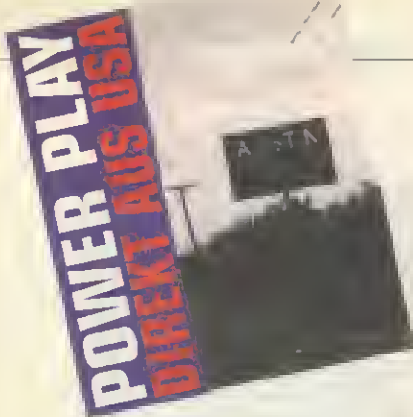
<http://www.mha.com/e3/>

<http://www.e3news.com>

<http://www.e3.net>

- Warum denn lesen, wenn man auch hören kann! Allgames nutzt die Real-Audio-Technologie für eine Übertragung der „Game Time Radio Shows“. Außerdem bieten die Jungs eine ausgezeichnete Sektion über 3D-Spiele und -Karten, interessante Interviews und auch alles andere, was einen guten Site für Vielzocker auszeichnet.

<http://www.ellgames.com>



# LOOKIN

## Die Meister des

### LOOKING GLASS

Bei Fans unvergessen: Die „Ultima Underworld“-Serie. Zwei späte Nachfahren schicken sich an, in ihre großen Fußstapfen zu treten.



Die Ähnlichkeit zur id-Software-typischen Grafik sticht sofort ins Auge. Das liegt u. a. daran, daß das auf Lightmaps basierende Beleuchtungsmodell auch von John Carmack favorisiert wird.



**E**in sonniger Donnerstag im texanischen Austin. Frank und ich sind mit Warren Spector von Looking Glass (Interview in PP 02/97 und 03/97) verabredet, um in entspannter Atmosphäre über die heiden kommenden Rollenspielhoffnungen von Looking Glass zu plaudern und uns frühe Versionen der Programme demonstrieren zu lassen.

### The Dark Project

Das Programm, das Warren weniger als Erbe der heiden „Underworld“-Teile denn als einen Schritt in eine gänzlich neue Richtung ansieht, wird wie einst „Stygian Abyss“ auf ein geographisch relativ dichtgedrängtes Spielareal beschränkt sein, nämlich eine einzige Stadt. Dahinter steckt eine Philosophie: Anders als bei traditionellen Rollenspiel-Serien wie beispielsweise den „Elder Scrolls“ von Bethesda oder „Ultima“, will Looking Glass die „Leerlaufphasen“, in denen man damit beschäftigt ist, von einem Ende eines Kontinents zum anderen zu gelangen, minimieren. Auch Tausende von NPCs, die austauschbare Dinge sagen und tun, wird es in „Dark“ nicht geben. Kurzum: Statt einer riesigen, dafür aber oberflächlichen Welt kreierte das Team eine kleinere Spielumgebung mit sehr viel mehr Detail und serviert diese häppchenweise in Form von Levels inklusive Briefing. „Es ist unrealistisch, heutzutage von jemandem zu erwarten, daß er sich wochenlang ununterbrochen mit einem

Spiel beschäftigt, damit er nicht den Faden verliert“, erklärt Spector diese für ein RPG doch recht ungewöhnliche Struktur.

Die „Dark“-Engine wird dazu geeignet sein, Indoor- und Outdoorwelten darzustellen. Man kann sowohl die Ober- als auch die Unterwelt der Stadt erkunden. Primär spielt sich die Handlung jedoch innerhalb von Gebäuden ab. In bezug auf ihre Topographie orientiert sich die Stadt ein wenig an San Francisco, ohne ein genaues Abbild davon zu sein. Grundsätzlich erlebt Ihr ein Abenteuer in einer Hafenstadt, die auf einem Hügel erbaut wurde. Schmale Gassen schlängeln sich quer durch die Ortschaft. In unterirdischen, zum Teil überfluteten Bereichen darf auch geschwommen werden. Was das generelle Setting angeht, versuchen sich die Designer in Massachusetts von typischen, disneyesken Fantasy-Szenarien mit ihren niedlichen Elfen und Zwergen abzugrenzen. Spector schwebt eine Welt vor, die „Erwachsene genießen können, ohne sich dafür schämen zu müssen“. Demzufolge wird die Atmosphäre sinister, verheerend und ziemlich pessimistisch ausfallen. Alles, was sich noch in „Underworld“ zwischen den Spieler und die ihm gebotene Virtuelle Rea-



# G GLASS

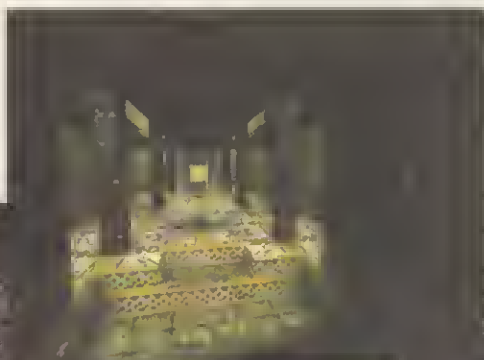
## 3D-Rollenspiels

lität gestellt bat, soll aus „The Dark Project“ verbannt werden. Dazu gehören jegliche Art von Statistik, das Anziehpuppensystem sowie die menügeführten Dialoge. Diese Features gelten als Störfaktoren für die „Immersion“, also das völlige Verschmelzen mit der gebotenen Virtuellen Realität. Zwar verwaltet das Spiel im Hintergrund weiterhin Charakterwerte u. ä., nur sollen diese eben nicht mehr als Zahlen im jeweiligen Fenster erscheinen. Das Interface muß nach Vorstellung von Warren intuitiver und dadurch schneller erlernbar als das des Urahren werden. Die wichtigste Fortbewegungsart für unseren Helden – sein vorläufiger Name ist übrigens „Garrett“ – wird das Schleichen sein. Ein Haupt-Designelement ist es, den Spieler dazu zu bringen, den Schutz der dunklen Zonen eines Levels zu suchen, damit er nicht entdeckt wird. In der Tat erwägt man, den etwas nichtssagenden Arbeitstitel „Dark Project“ durch so etwas wie „Der Dieb von Bagdad“ zu ersetzen.

„Ich wäre froh, wenn das Problem der Gespräche in Computerspielen endlich gelöst würde“, sagt Spector, „mit den bestehenden Ansätzen, seien es nun verzweigende Dialogbäume oder Schlüsselwort-sensitive Systeme, bin ich nicht zufrieden.“ Deswegen werden die Gespräche so gut wie abgeschafft. An ihre Stelle tritt eine passive Form der NPC-Interaktion. Mal hört man computergesteuerten Personen bei Konversationen zu, mal raunzt man ihnen eine Bedrohung zu, mal macht man Wachen durch Lärm, z.B. einen Fehltritt

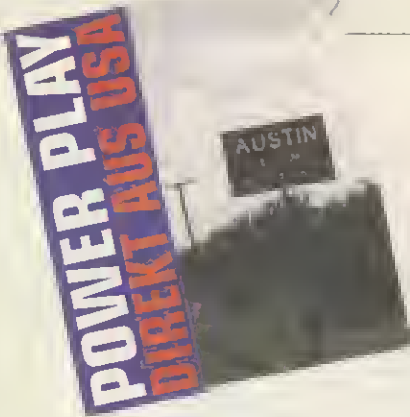
auf ein quietschendes Brett im Boden, auf sich aufmerksam. Die Soldaten werden dann etwas brüllen wie: „Hey! Wer da?“. Wenn der Spieler zu diesem Zeitpunkt vom Lichtschein angestrahlt wird, könnten ihn die Wachen wiedererkennen und sich auf die Ereignisse vorangegangener Missionen beziehen: „Da ist der Kerl, der das Amulett gestohlen hat!“ In solchen Momenten wird die Vorgehensweise zwangsläufig in ein Gefecht ausarten. Und für diesen Fall verspricht Spector „Schwertkampf, wie ihn noch niemand zuvor in einem Computerspiel realisiert hat“. Außer dem Schwert hat Garrett nur eine einzige andere Waffe: Einen Bogen. Im Verlauf des Spiels lassen sich diese beiden Instrumente allerdings durch magische Effekte in ihrer Wirkung erheblich modifizieren.

Eine offizielle Strategie, wie LGT zukünftig mit 3D-Hardwareunterstützung umgeben wird, besteht zwar noch nicht, Sectors inoffizielles Credo dazu lautet allerdings: „Unterstütze so viele Plattformen wie du nur kannst, ohne dich dadurch in den Ruin zu treiben. Support für 3D-Beschleuniger ist relativ einfach machbar, kostet uns nicht die Welt und ich sehe keinen Grund, davon Abstand zu halten.“ Apropos Grafik: Zur Zeit integriert Dorian Hart Routinen zum Plazie-



Schon bald werden sich in diesen schummrigen Kavernen „Motion Capturing“-animierte Polygonwesen tummeln





Eine Spector-Karikatur aus „System Shock“-Zeiten

ren von Objekten in den Level-Editor. In Kürze werden die Levelmaps dadurch sehr viel lebensnäher wirken. Generell scheut Looking Glass den Vergleich mit der 3D-Konkurrenz nicht im geringsten: „Wir haben schon eine Menge Erfahrung auf diesem Sektor gesammelt und eine Menge Fehler gemacht, die andere Firmen erst noch vor sich haben“, lautet der Tenor.

„The Dark Project“ wird dem Fachpublikum auf der im Juni stattfindenden E3 vorgeführt werden. Mit Sicherheit können wir Euch danach noch mehr Informationen zu diesem hochinteressanten Stück Software liefern.

### Junction Point

Viel war es nicht, was man uns zu „Junction Point“ geraten wollte. Seine Stärken soll dieses ebenfalls missionshasierte Science Fiction-Rollenspiel vor allem im Mehrspielermodus über LAN bzw. Internet ausspielen. Ein kurzer Streifzug durch einen Testlevel machte offenbar, daß auch dieses Spiel die beliebte Ich-Perspektive verwenden wird. Der Look erinnert bislang an „System Shock“, nur daß jetzt „Lightmaps“ wie sie auch John Carmack von id benutzt, den Level physikalisch korrekt ausleuchten. Trotz



der stärkeren Setting-Abweichung weist „Junction Point“ größere „Underworld“-Ähnlichkeiten auf als „Dark“. So wird es Datenblätter für die Anzeige der Skills und Erfahrungswerte hier ebenso gehen wie einen erhöhten Grad der NPC-Interaktion. Die Story ist ca. 400 Jahre in der Zukunft angesiedelt und setzt Kriege zwischen Konzernen, Kontakt zu außerirdischen Zivilisationen, Raumbasen und Nanotechnologie als alltäglich voraus. Als Cyborg trägt der Spielercharakter in gewisser Hinsicht monströse Züge.

Eure Entscheidungen könnten ihn nach und nach weiter in diese Richtung treiben oder ihn zur Erlösung führen. Alles dreht sich darum, Puzzles durch den Bau von individuellen „Transformers“ zu lösen, die aus ständig rekombinierbaren nanotechnologischen Modulen bestehen. Zu diesen Bausteinen werden Antigrav-Gürtel, Sprengsätze, Zeitschaltuhren, vielleicht auch Laserwaffen und Fernsteuerungen zählen. Warren schwärmt in diesem Zusammenhang von „magnetischen Apparaturen, die man an Wänden anbringt, damit sie die darin verborgene Elektronik durch einen EMP-Impuls stören und dadurch ein Computersystem lahmlegen.“

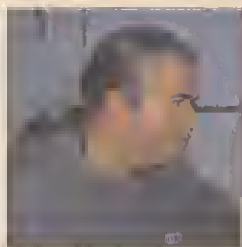
Wenn der Plan der Entwickler funktioniert, werden die Kombinationsmöglichkeiten der Module weit über das hinaus gehen, woran sie selbst gedacht haben. „Damals, als wir an Ultima VI arbeiteten, wollten wir für jedes Puzzle mindestens zwei verschiedene Lösungswege einbauen. Und es gab eine Stelle, an der wir uns das Hirn zermartert haben und dennoch keine zweite Lösung fanden. Es ging darum, mittels des Telekinese-Spells einen Hebel jenseits eines Fallgitters zu betätigen. Ein paar Tage später sah ich einen Playtester dabei zu, wie er dieses Rätsel auf eine andere Art löste. Er befahl der Maus Sherry, unter dem Fallgitter durchzuschlüpfen und den Hebel umzulegen. Ich war ganz aus dem Häuschen als ich sah, daß das tatsächlich funktionierte, schließlich hatten wir diesen Weg überhaupt nicht vorgesehen. Sowohl für „Dark“ als auch für „Junction Point“ entwickeln wir ein System genannt „Act/React“, das uns nicht nur erlaubt, durch Zufall von solchen Effekten zu profitieren, die beiden Programme werden von diesem Effekt dominiert werden. Ich hoffe, daß das Spielen dadurch für jeden einzelnen eine vollkommen andere Erfahrung sein wird.“ us



### DAS JUNCTION POINT TEAM



**Warren Spector,**  
Director/Producer,  
bekannt durch seine Mitwirkung an der „Ultima“-Serie und Projekten wie „Wings of Glory“, pflegte langjährige Kontakte zu Looking Glass und lief erst vor kurzem von Origin zu ihnen über



**Steve Powers,**  
Designer, wirkte bei „Technosaur“ mit



**Chris Norden,**  
Prog., arbeitete an „Apache Longbow“



**David Beyer,**  
Designer, ebenfalls ein Ex-Originier



**Danny Garrett,**  
Grafiker, texturiert Polygonobjekte





{{{ Leicht kopflastig! }}}

## MetaSquares bei AOL.



So simpel wie Maumau und doch so vertrackt wie Schach. Versuche, mehr Eckpunkte für Quadrate zu belegen als Dein Online-Gegner. MetaSquares wird Dich bald nicht mehr loslassen. Also, AOL am besten gleich testen.



10 Freistunden und 30 Tage ohne Grundgebühr\*, Internet und eMail inklusive.

**Gratis-Software auf der Heft-CD-ROM  
STARTE AOL. JETZT!**

**Wichtig:** Registriernummer und Paßwort auf der CD-Hülle beachten.

CD schon weg? Oder möchten Sie lieber die Diskettenversion?

Einfach anrufen: ☎ **0180-55 22 0**

CH: ☎ 0848-80 10 13 • A: ☎ 01-5 85 84 85

## Das bessere Programm.

AOL, eMail: [Interesse@aol.com](mailto:Interesse@aol.com), Internet: <http://www.germany.aol.com>



**Alles OnLine!**



# ION STORM

## Spiele-Tornado mit

**Die Ex-Design-Elite von id-Software und 7th Level will gemeinsam neue Meilensteine auf dem Spielmarkt setzen**



**Besitzerstolz: John Romero vor seinem jüngst erstandenen Hummer, in dem er übrigens Pet Shop Boys (!) hört**

Wenn von id-Softwares 3D-Metzeleien die Rede war, versetzte vor allem ein Name die Fangemeinde der blutrünstigen Texaner in Verückung: John Romero. Der Ballerspielfanatikar war vor allem als Leveldesigner und unschlagbarer Deathmatchgegner (wurde jetzt erstmals von einem weiblichen (!) Spieler namens „Killcreek“ besiegt) bekannt.

### Daikatana

Klar, daß Romero bei seiner neuen Firma Ion Storm diese Tradition aufrecht erhält. „Daikatana“ wird id-Softwares jüngste 3D-Engine verwenden und gleicht auch vom Spielprinzip her den Klassikern dieses Genres. Trotz der gewohnten Ich-Perspektive bleibt diesmal ein gewisses rollenspielähnliches Party-Feeling (im Sinne von Mitstreitern innerhalb einer Abenteurergruppe) auf der Strecke. Neben Euch, dem Helden, werden zwei weitere Recken die Dungeons von „Daikatana“ besuchen. Die Krieger an Eurer Seite machen sich hin und wieder mit Kommentaren bemerkbar, die Ihr nicht überhören solltet. Kommt Ihr den beiden nicht zu Hilfe, segnen diese recht schnell das Zeitliche. Zum Glück besitzt Ihr Zauberfähigkeiten, mit denen die Unglücklichen eventuell wieder zu neuem Leben erweckt werden können.

### Ex-idSoftware-Haudegen John Romero zu „Daikatana“

**PP:** Was waren die genauen Gründe für dein Ausscheiden aus id-Software?

**John Romero:** Es ödete mich an, daß neue Spiele nur auf neuen Technologien beruhten. Das mag für Techniker wie Carmack interessant sein, für einen Designer jedenfalls nicht. Immer wenn an der Technologie modifiziert wurde, mußte das Design wieder umgeschmissen werden. Bei Ion Storm können wir diesen Störfaktor wegen der bereits fertigen, lizenzierten Technologie ausschließen.

**PP:** Worin siehst du die wesentlichen Unterschiede zwischen einem typischen id-Software- und einem Ion-Storm-Titel?

**John:** ids Spiele sind sehr rudimentär, sie stecken wenig Aufwand in Interfaces, Stories und Features, mehr in pure Technologie. Man startet das Spiel und kann auch gleich loslegen. Wir legen Wert auf Zwischensequenzen, Stories, verschiedene Ausgänge der Geschichte, mehr Grafiken, mehr Musik und Sounds.

**PP:** Was für eine Art von Spiel wird „Daikatana“ sein?

**John:** Ein Actionspiel aus der Ich-Perspektive, der Spieler wird durch verschiedene Zeitzonen reisen, in denen sich zahlreiche Waffen, Monster und Artefakte finden. Im Jahre 2455 beginnt die Zeitreise, zunächst ins Jahr 230 v. Chr., also

### Doppelgänger

Zweiter im Bunde des Designer-Triumvirats von Ion Storm ist Todd Porter. Nach einer „Grundausbildung“ bei Origin setzte er zuletzt seine kreative Kraft bei 7th Level ein, für die er „G-Nome“ und das demnächst erscheinende „Dominion“ designte. Jetzt steht ihm der Sinn nach Innovation. In „Doppelgänger“ muß ein Spacepilotenheld während einer Schlacht auf einem fremden Planeten notlanden. Um das Ganze noch befremdlicher zu machen, wird dieser moderne Robinson Crusoe kein Mensch sein, sondern ein Alien, in dessen Denkweise wir uns erst einmal hineinversetzen müssen. Das Spiel wird sehr wenig Text besitzen, da der Spieler die für ihn völlig fremde Welt möglichst realistisch



# RIM – erfrischender bekannter Gesichter

in die griechische Mythologie, dann ins Jahr 560, in die „Dark Ages“, in denen die Pest regiert und es ständig schneit bis ins Jahr 2030, wo wir uns dann im futuristischen San Francisco befinden. Die vier Zeitzonen unterscheiden sich dermaßen voneinander, daß der Spieler den Eindruck bekommen wird, vier verschiedene Spiele vor sich zu haben. Um den Spieler herum werden sich ständig zwei weitere NPCs befinden, die ihn auf Gefahren hinweisen und mit ihm konversieren. Im Dezember wird es fertig sein. In der ersten, der als Shareware erscheinenden Episode, dreht sich alles um das Auffinden des „Daikatana“, eines magischen japanischen Samurai-Schwertes. Mit diesem Artefakt werden die Zeitreisen erst möglich. Das Töten von Monstern oder Gegnern allgemein sorgt für Erfahrungspunkte, die in der Regel dem Spielcharakter gutgeschrieben werden, der dann levelweise zu einer erfahreneren Person aufsteigen kann. Die Punkte lassen sich auf fünf Skills (Attack Power, Attack Speed, Acrobatics, Vitality und Speed) verteilen. Benutzt man jedoch das Daikatana anstelle der anderen Waffen, so bekommt nur dieses Schwert die Erfahrungspunkte und wird zu einer extrem mächtigen Waffe. Selbstverständlich besitzt „Daikatana“ auch eine Multiplayer-Option.

**PP:** Wird es noch weitere Rollenspielelemente geben, vielleicht ein Inventory, in dem man den Charakter ausstattet?

**John:** Nein, das nicht, die meisten Dinge im Inventory werden automatisch dann benutzt, wenn man sie benötigt, zum Beispiel Strahlenschutzanzüge oder Jetpacks.

**PP:** Wie stehst du zu den Indizierungen deiner früheren Spiele in Deutschland?

**John:** Das hat uns nur gut getan und hat uns noch populärer gemacht.

**PP:** Könnten deine nächsten Spiele das gleiche „Problem“ bekommen?

**John:** Mit Sicherheit, es ist ein sehr gewalttätiges Spiel.

**PP:** Wie ist deine Einstellung zu Gewalt?

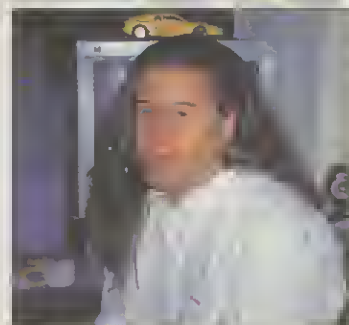
**John:** Ich denke sie macht Spaß (lacht). Wer das nicht spielen will, muß nicht. Ich mache die Spiele, die mir gefallen, glücklicherweise gefallen sie auch vielen anderen.

**PP:** Welches aktuelle Spiel hat dich beeindruckt?

**John:** „Diablo“, das war mal was anderes und hat mir viel Spaß bereitet.

**PP:** Wodurch wird dein Spiel etwas anderes sein?

**John:** ids letztes Spiel machte im Solo-Modus wenig Spaß, man lernte bereits in der ersten Episode fast alle Monster und Waffen kennen. Später bekam man außer weiteren Levels wenig geboten. In „Daikatana“ erscheinen immer neue Monster, insgesamt 64 Stück, es wird für ständige Abwechslung gesorgt, es soll auch ein sehr starkes Solospieler-Produkt werden.



John vor seinem PC, den ein Ferrari-Modell krönt



Daikatana: Rage-master und Krake

nachempfinden soll. Unmittelbar nach der Bruchlandung verspürt unser Alienfreund Atemnot, er muß einen Weg finden, sich Sauerstoff zuzuführen. Zum Glück trifft er alsbald auf eine Kreatur, einem sechsbeinigen Frosch ähnlich, die das kostbare Lebenselixir produziert. Jetzt muß nur noch ein Behältnis und ein System erfunden werden, das bewerkstelligt, daß der Sauerstoff dem außerirdischen Helden ständig zugeführt wird. Generell dreht sich in „Doppelgänger“ vieles um das Erfinden von Systemen, Waffen und Vehikeln, die das Fortkommen und Überleben auf dem feindlichen Planeten sichern. Eine flexible Datenbank erlaubt unzählige und mannigfaltig geartete Erfindungen, solange Ihr nur die Komponenten dafür besitzt. Stolz Erfinder wer-

den ihre umgesetzten Geistesblitze im Internet posten, benennen und austauschen können. Mit den geschaffenen Gegenständen lassen sich die meisten der Puzzles bewältigen, obwohl Todd ständig mehrere Lösungswege bereithält, bei denen auch der wenig kreative, eher gewaltsame Weg eine Chance bekommt. Unter Umständen verpaßt man so allerdings eine wichtige Erfahrung, die einem zu einem späteren Zeitpunkt weitergeholfen hätte. Nach ausgedehnten Erkundungsreisen findet Ihr heraus, daß sich der Planet auf Kollisionskurs mit einer Sonne befindet, so daß ein Zeitdruck entsteht, unter dem Ihr mit allen Mitteln versucht, diesem Planeten zu entkommen. Da die Flora und Fauna überwiegend gefährlich ist und Euch bis zu 11 verschiedene



Innovativ: Todd Porter entwickelt „Doppelgänger“

**POWER PLAY  
DIREKT AUS USA**



Die „Doppelgänger“-Aliens entstehen erst als Skizze...



...dann als Gipsmodell für den Laserscanner



Freak: Tom Halls neues Baby heißt „Anachronox“

Alienarten nicht gerade freundlich gesinnt sind, verbringt Ihr neben dem Lösen von Rätseln die meiste Zeit mit Kämpfen. Dies geschieht in isometrischer Perspektive und in Echtzeit, vom Eindruck her einem „Diablo“ nicht ganz unähnlich. Als einziger Begleiter wird Euch ein kleiner, mobiler Bordcomputer aus Eurem zerschellten Raumjäger dienen. Das kleine Kerlchen läßt sich mit Eurem Erfindungsgeist auch je nach Missionsanforderung umrüsten. Ob mit Greifarmen oder waffenstarrten Gliedmaßen – der Kleine läßt sich in brenzligen Situationen oft bequem ins Ungewisse vorschicken oder zu Ablenkungsmanövern benutzen.

Auch und vor allem technisch beschreitet „Doppelgänger“ Neuland. Für die Charaktere und das Terrain lizenzierte man eine aus der Medizin stammende Voxel-Engine. Wir konnten kaum fassen, mit wieviel Details die Voxel-Sprites bei einer ersten Präsentation aufwarten konnten. Um Euch einen Eindruck vermitteln zu können, stellt Ihr Euch am besten einen hochwertig gerenderten Charakter vor, den Ihr jetzt allerdings in Echtzeit bewegen könnt. 16 bis 20 dieser Sprites können sich bei 30 Frames pro Sekunde auf Eurem Bildschirm tummeln. Selbst detaillierteste Kleidung, Waffen und Uniformen an den Charakteren verursachen keine nennenswerten Geschwindigkeitseinbußen. Die Modelle für die Sprites werden zunächst aus Ton und Gips gefertigt, dann lasergescannt und mit Motion Capturing zu Leben erweckt. Die Hauptspielfigur besitzt die unglaubliche Anzahl von 300 verschiedenen Bewegungsabläufen. Das Terrain des Planeten bedient sich der Isoblending-technik, die eine Kombination aus einem isometrischen Flächenelement-System und großen Voxels ist. Terraforming, sprich Löcher in den Boden sprengen, Gruben graben bis Ihr auf Wasser stoßt, oder einfach Land erhöhen oder senken wird auf diese Weise zum Kinderspiel. In der Kombination mit Alphablending werden Euch zudem die schönsten Transparenzeffekte wie durchsichtiges Wasser beschert.

Durch die Auslieferung auf dem neuen DVD-System will man die ungeheuren Datenmengen bezwingen. Da die Markteinführung dieses Systems und auch die Fertigstellung der Entwicklung von „Doppelgänger“ noch einige Zeit auf sich warten lassen wird, kann mit dem Produkt nicht vor Ende 1998/Anfang 1999 gerechnet werden. Die heutigen Topcomputer Pentium 166 und 200 werden dann die Mindestanforderung sein, die High-End-Models mit der höchsten Detaildicke werden allerdings die nächste Prozessorgeneration benötigen.

## Anachronox: Sly Boots

### Anachronox

Tom Hall, der wie Romero ebenfalls ein id-Software-Renegat ist, arbeitet an einem futuristischen Rollenspiel. Entgegen typischen PC-Rollenspielen, in denen man in eine große, unbekannte Welt geworfen wird, um diese fortan zu erkunden, orientiert Hall sich hier eher an den japanischen Video-Rollenspielen, bei denen die Abfolge der Ereignisse stark vom Ablauf einer zentralen Geschichte abhängig ist. „Anachronox“ benutzt ebenfalls id-Softwares jüngste Engine, versetzt den Spieler allerdings in eine andere Perspektive, nämlich hinter und über den zu steuernden Charakter. Der Kamerawinkel ändert sich jedoch ständig und präsentiert das Geschehen immer in der günstigsten Sichtweise. Beim Gespräch mit einem NPC schwenkt die Kamera auf diesen und liefert Euch eine Großaufnahme. Nicht nur ein Held kann gesteuert werden, sondern bis zu drei aus einer Gruppe von sieben möglichen. In der Story haben Menschen in einer entfernten Galaxie einen Planeten gefunden, dessen Hauptstadt Anachronox einst das Heim von Millionen kontaminierter Aliens war, die unter den Folgen einer geheimnisvollen Seuche langsam dahinsiechten. Die aufwendigen und bizarren Bauten dieser fremden Kultur wie Tempel, gigantische Opferaltäre und andere architektonisch skurrile Behausungen verfielen schließlich dem Zahn der Zeit. Die menschlichen Siedler bauen ihre Häuser auf den Resten der geheimnisvollen Zivilisation. Diese eigentümliche Mischung oder besser der Kontrast der beiden Baustile verleiht dem Spiel eine ungewöhnliche Optik. In der Rolle des Kopfgeldjägers Sly Boots müßt Ihr das Rätsel um das Wegsterben der Alienrasse ergründen. Um uler auftretenden Gefahren Herr zu werden, vermag sich der Spieler seine mächtigsten Waffen selbst zu konstruieren.

Ähnlich dem „SpellMaker“-Feature in Bethesdas „Elder Scrolls“-Serie, wird es Euch freistehen, mittels verschiedener Elemente Eure ganz persönlichen

Waffen zusammenzustellen. Die

zu bekämpfende Monster-

schar beläuft sich auf 150 ver-

schiedene „Exemplare“, 400

Dinge gibt es aufzusammeln oder zu

manipulieren und 167 Gegenden zu

erkunden. Die sich noch im Anfangs-

stadium befindliche Action-Rollen-

spiel-Mixtur wird nicht vor dem

Herbst 1998 erscheinen. fh



Anachronox:  
Stiletto  
Anyway



# Sicherheit fünffach? Für Einsteiger ganz einfach: FUTURE.

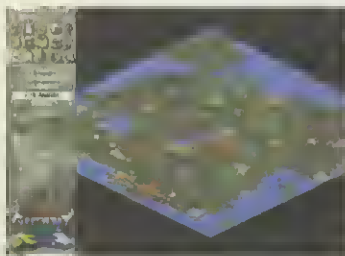


**FUTURE, das Einsteiger-Programm, das sind z.B. Unfall-, Haftpflicht-, Hausrat-, Verkehrsrechtsschutz- und Lebensversicherung für 89 Mark im Monat. FUTURE ist flexibel und individuell: so können Sie selbst entscheiden, wieviel Sicherheit Sie wollen. FUTURE ist für alle bis 25: denn wenn Sie ins eigene Leben starten, dann auch ins eigene Risiko. Und FUTURE ist außerdem noch ganz einfach: beim Einsteigen hilft Ihnen schließlich Ihr Allianz Fachmann.**

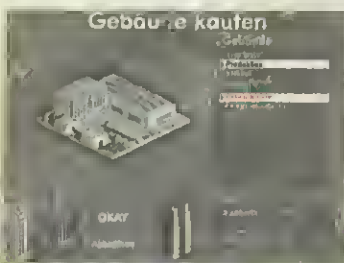
Weitere Informationen unter **0130/112233** oder im Internet <http://www.allianz.de>. Hoffentlich Allianz versichert.

# DER INDUSTRIE GIGANT

**„Geld regiert die Welt!“:  
Wirtschafts-  
und Transport-  
simulation für  
Anspruchsvolle**



**Die ganze „Industrie Gigant“-Welt im Überblick**



**In den schön gestalteten Menüs kauft man Gebäude**

**Der Industrie Gigant**  
Genre **Wirtschaft**  
Hersteller  
**JoWood/Bomico**  
Erscheinung geplant  
**Juli 97**



**W**er kennt sie nicht, die typischen Wirtschaftssimulationen aus deutschen Ländern: Meist in historischem Szenario angesiedelt, kann der Spieler vor allem in buchhalterisch angehauchten Menüs und Tabellen sein Finger-spitzengefühl in Sachen „Geld scheffeln“ unter Beweis stellen. JoWood geht den anderen Weg: Nach dem eher als Fingerübung gedachten Rätselspaß „Think X“ arbeitet der Newcomer aus Österreich an einer anspruchsvollen Simulation, die eher an Klassiker wie „Transport Tycoon“ oder „A-Train“ denn an Programme Marke „Hanse“ erinnern soll. In „Der Industrie Gigant“ managt der Spieler ein kleines Imperium aus Fabriken und Transportunternehmen. Ganz zu Beginn hat der angehende Firmenboss lediglich etwas Startkapital. Damit daraus mehr wird, haut er zuerst einige kleine Rohstofflieferanten wie beispielsweise Holzfirmen auf. Damit deren Rohmaterial zu den ebenfalls rasch hochgezogenen Fabriken gelangt, folgt dann gleich der zweite wesentliche Spielteil: Das Managen der Transportwege. Transportiert wird wahlweise per Eisenbahn oder per Lkw. Je nach Szenario spielt dieser Teil die eigentliche Hauptrolle im Spiel: Die Züge oder Lkw sollten optimal mit dem Ausstoß der Fabriken abgestimmt sein, um möglichst selten teure Leerfahrten zu verursachen und zum anderen, damit immer rechtzeitig „just in time“ mit den Rohstoffen weitergearbei-



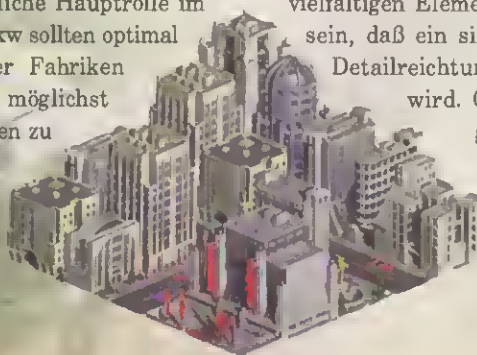
**Die gelben Felder markieren das Einzugsgebiet des neuen Bahnhofs**

tet werden kann. Dazu muß sowohl die Strecke möglichst optimal geführt werden als auch der Fahrplan stimmen, nach dem Züge oder Lkw ihre Bestimmungsorte anfahren und die

jeweiligen Waren mitnehmen. Mit den fertigen Erzeugnissen geht es schließlich weiter zu den eigentlichen Abnehmern der Produkte, den Supermärkten oder sonstigen Einzelhändlern. Erst dort rollt der Ruhel und der Spieler bekommt für all seinen Aufwand einen möglichst hohen Preis bezahlt. Auf die Städte hat der Spieler nur indirekt Einfluß und kann nicht – wie etwa in „SimCity“ – eigene Reihenhaussiedlungen anlegen. Oh sich ein Kuhdorf zur blühenden Wirtschaftsmetropole mausert, hängt vor allem davon ab, welche Infrastruktur man drumherum aufbaut. Sobald ausreichend Arbeitsplätze und Einkaufsmöglichkeiten heretstehen, schießen neue Siedlungen am Stadtrand empor. Umgekehrt gilt natürlich auch: Wer eine Region vernachlässigt, findet dort nach einiger Zeit nur noch ödes Brachland vor. Der Spieler sieht das gesamte Geschehen aus einer isometrischen Perspektive, die genau anzeigt, was wo und warum geschieht. Bei Bedarf kann man sich in verschiedenen Stufen tief in das Geschehen hineinzoomen. Eine erste Betaversion des „Industrie Giganten“ machte bereits einen vielversprechenden Eindruck; insbesondere die Gewichtung der vielfältigen Elemente scheint so gelungen zu sein, daß ein sinnvolles Gleichgewicht aus

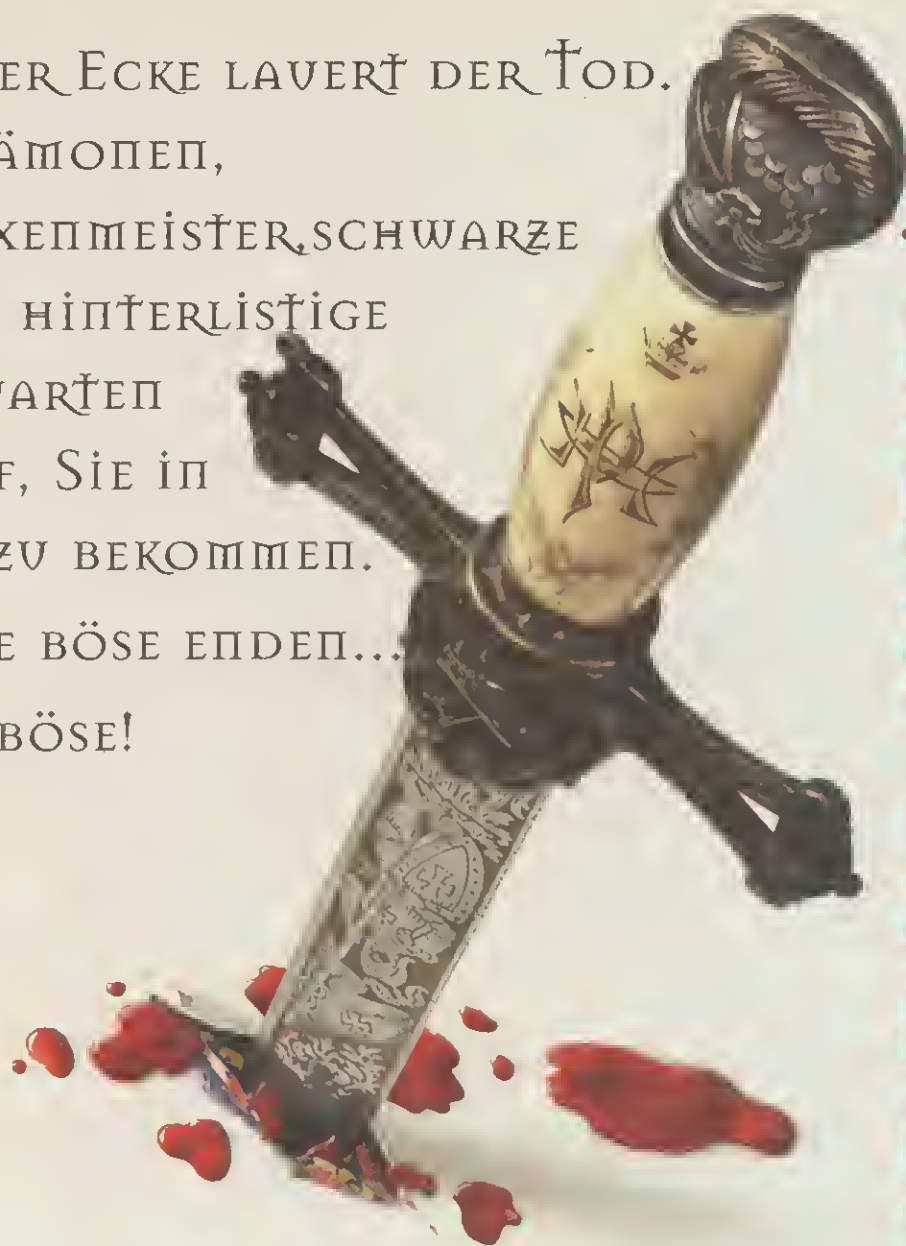
Detailreichtum und Spielbarkeit erreicht wird. Oh das für das fertige Programm gilt, kann freilich erst

ein Test zeigen: Etwa im Herbst können neugierige Wirtschaftshosse ihr eigenes Firmenimperium am PC aufbauen. ste





HINTER JEDER ECKE LAUERT DER TOD.  
 BRUTALE DÄMONEN,  
 DUNKLE HEXENMEISTER, SCHWARZE  
 MAGIE UND HINTERLISTIGE  
 KOBOLDE WARTEN  
 NUR DARAUFG, SIE IN  
 DIE FÄNGE ZU BEKOMMEN.  
 DAS KÖNNTE BÖSE ENDEEN...  
 VERDAMMT BÖSE!

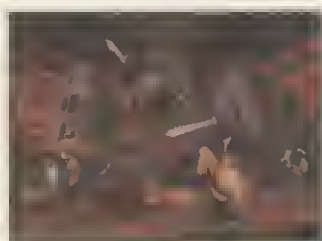


# ECSTATICA II

ECSTATICA 2 IST DER NACHFOLGER DES REVOLUTIONÄREN SPIELS AUS  
 DEN ANDREW SPENCER STUDIOS. SUCHEN SIE DIE EINZELTEILE DES  
 ZERSTÖRTEEN SIEGELS DER ALTEN UND FÜGEN SIE ES WIEDER ZUSAMMEN.  
 NUR WENN SIE IHREN MUT UND IHR KÖNNEN UNTER BEWEIS STELLEN,  
 KÖNNEN SIE ECSTATICA ERRETZEN.

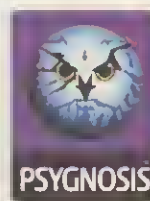
DREHBUCH UND REGIE: MARCUS WAGENFÜHR

ECSTATICA 1 JETZT ÜBERALL ZUM SPARPREIS ALS NEON-EDITION ZU HABEN.



PC  
CD  
ROM

ANDREW  
SPENCER  
STUDIOS



DER SCHLIMMSTE FEIND

# DARK REIGN

THE FUTURE OF WAR

ACTIVISION



# IST DER UNSICHTBARE.

SCHAUPLÄTZE KOMMENDER KRIEGE BIETEN EINE BESONDERE TAKTISCHE GEMEINHEIT:

ÜBERRASCHUNGEN. SO SIND GANZE ARMEEN IN WÄLDERN UND HINTER BERGEN UNSICHTBAR.

BIS DIE GEFAHR VORÜBER – ODER DIE ZEIT ZUM ANGRIFF GEKOMMEN IST.

Im Exklusiv-Vertrieb von:

**BOMICO**

<http://www.bomico.de>

# ACTIO

## Quake 2 -

Neues für starke Nerven und schnelle Reflexe: Ein ausführliches Preview der kommenden PC-Actionspiele



Neue und interessante Lichtspiele in „Quake 2“



Immer noch düster, aber detaillierter

„Quake 2“: Vor allem der Gegner rechts hat nunbar mehr Details als bisherige PC-Spielfiguren



Einer der neuen, ungewöhnlichen Gegner in id Software's „Quake 2“



Die Welt der 3D-Spiele befindet sich im Umbruch: Wo bislang id Software und 3D-Realms den Markt fast alleine beherrschen, drängen Hersteller wie Epic MegaGames nach und könnten ernsthaft die Vormachtstellung der einst unangreifbaren Klassiker unter den Spielefirmen bedrohen. Vor allem Epics „Unreal“ hat größte Chancen, den etablierten Herstellern sowohl mit besserer Technik als auch mit frischen Ideen Paroli zu bieten. Aber die wehren sich: id Software werkelt fleißig an der Fortentwicklung seiner „Quake“-Engine, und 3D-Realms arbeitet bei dem „Prey“-Projekt gar schon an der

übernächsten Generation von Programmen. Den Herstellern geht es aber um wesentlich mehr als nur um ihre eigenen Spiele: Eine immer wichtigere Bedeutung kommt dem Lizenzgeschäft mit den Engines zu. Alleine id Software verdient mit sechs Lizenzen an andere Firmen runde 5 Mill. Dollar, dazu kommt bei Erscheinen der Spiele noch eine saftige Gewinnbeteiligung. Wir haben alle Informationen über dieses Trio der wichtigsten 3D-Shooter gesammelt und zeigen, mit welchen Entwicklungen die Freunde flotter Actionkost in den kommenden Monaten und Jahren zu rechnen haben.

## Quake 2

Keine Frage: id Software ist der Altmeister im Genre der Ballerorgien. Gegenüber der Konkurrenz hat die Firma aus Mesquite/Texas einen möglicherweise entscheidenden Vorteil: Die Basis der aktuellen 3D-Technologie ist tausendfach bewährt, kann wohl noch einige Jährchen mit anderen Programmen mithalten und hat praktisch keine Bugs mehr. Bereits jetzt gibt es zahlreiche Umsetzungen auf andere Systeme wie



# N IN 3D

## Prey – Unreal

auf Unix, versuchsweise hat Hauptprogrammierer John Carmack sogar einen Apple-Port geschrieben. So kommt es technisch nicht zu großen Umwälzungen, wohl aber zu kleinen und feinen Verbesserungen im Detail: Deutlich realistischer als in der aktuellen Engine wird etwa die Berechnung von Lichtquellen, künftig sollen alle Objekte und Gegner lebensechte Schatten werfen. Auch die Monster selbst bestehen aus mehr Polygonen, sind wesentlich aufwendiger animiert und bewegen sich naturgetreuer. Farblich tut sich ebenfalls einiges: id Software kündigt an, in „Quake 2“ statt der etwas tristen Farbgebung wie sie das Vorgängerprogramm bietet, jetzt grundsätzlich auf den bunteren 16-Bit-HiColor-Modus zu setzen. Ähnlich wie im demnächst anstehenden „Hexen 2“, das auf einer Mischung der „Quake 1“- und der „Quake 2“-Engine basiert, gibt es mehr bewegte Objekte wie z.B. sich drehende Tunnel. Und: Endlich darf man die Fensterscheiben zu Glasplättern zerschießen. Ohne bereits jetzt Einzelheiten bekanntzugeben, betont id Software, daß „Quake 2“ zahlreiche Änderungen beim Spieldesign bieten wird. So erledigt der Spieler nicht eine Mission nach der anderen, sondern kann sich bei Bedarf wieder rückwärts durch das Spiel bewegen und bereits geschaffte Level nochmals besuchen – ob man vor- und zurücklaufen muß, um beispielsweise irgendwelche Rätsel zu lösen

oder Schalter zu betätigen, steht bislang nicht fest. Was den Multiplayer-Modus angeht, so wird vermutlich von vornherein das populäre „Capture the Flag“-Spielprinzip eingebaut, außerdem können sich bis zu 32 Spieler in den Gängen tummeln, in der ersten „Quake“-Engine kann man die Beschränkung auf 16 Teilnehmer nur mit Tricks umgehen.

### Prey

„Prey“ ist der große Unbekannte im Genre der 3D-Ballerorgien. Erst kürzlich warf 3D-Realms alle bisherigen Planungen in einem Befreiungsschlag über den Haufen und fing mit dem Spieldesign ganz von vorne an. So läßt sich nur schwer abschätzen, in welche Richtung sich das in einem Science-fiction-Szenario angesiedelte Programm entwickeln wird. Fest steht: Der Spieler übernimmt die Rolle eines Apachen-Indianers namens Talon Brave, der unversehens in eine Geschichte mit intergalaktischen Dimensionen stolpert. Hauptgegner sind die kämpferischen Trocara, über denen als unbekannte und höchst geheimnisvolle Rasse die „Keeper“ thronen

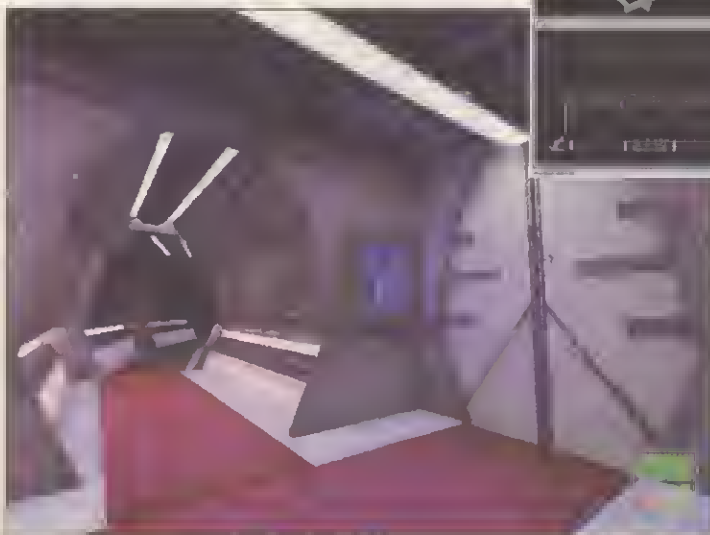
### MEINUNG

Neben der reinen Technik interessiert vor allem, ob sich die Hersteller beim Thema Gameplay endlich Neues einfallen lassen. Abgesehen von Epic, die schon recht detailliert auf Einzelheiten eingehen, halten sich die Firmen aber bedeckt – kein Wunder, die Konkurrenz liest schließlich mit. Dabei wissen es alle: Das Genre „3D-Shooter“ muß neue Wege gehen, das Actionprinzip „durch Gänge rennen“ und „erst schießen, dann denken“ ist angezählt, der KO läßt nicht mehr lange auf sich warten, und auch das leidenschaftlichste Publikum in den vorderen Reihen erwartet bei den neuen Spielen mehr Raffinesse. Vor allem drei entscheidende Verbesserungen sind zu erwarten: Zum einen dürfte es endlich wieder spannende Geschichten statt der völlig sinnlosen Metzeleien geben. Eine Story kostet den Hersteller vergleichsweise wenig Aufwand, vermag den Spieler aber tief in die künstliche Welt hineinzuziehen – warum also darauf verzichten? Zum anderen dürften die Hersteller Anleihen bei Rollenspielen machen und dem Helden Charakterwerte spendieren, die man langsam aufbauen muß, um auch gegen die stärkeren Gegner in späteren Levels noch bestehen zu können. Schließlich ist zu erwarten, daß vereinzelt Elemente aus dem Adventure-Genre den Weg in die Spiele finden: Dann gibt es vielleicht etwas anspruchsvollere Knocheleien als nur das Problem, wo welcher Schlüssel für die nächste verschlossene Tür zu finden ist.



„Preditor“, den haus-eigenen Leveleditor für „Prey“, liefert 3D-Realms beim fertigen Programm mit

Schöne Grüße von der Enterprise: Dieser „Prey“-Screenshot erinnert deutlich an StarTrek



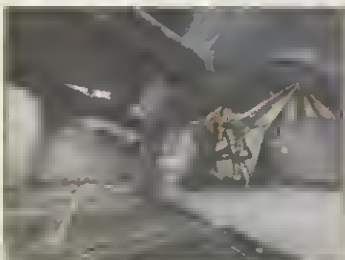


Eine weitere Level-Designstudie zu „Prey“ mit ungewöhnlicher Farbgebung

(Parallelen zu „Deep Space Nine“ dürften kein Zufall sein). Besonders aufwendig wird die Grafikeinheit, allerdings mit einem kleinen Haken: Ohne fixe 3D-Beschleunigerkarte läuft nach aktuellen Planungen nichts. Die Programmierer von 3D-Realms legen besonderen Wert darauf, daß die gesamte „Prey“-Welt aus einzelnen Objekten aufgebaut ist. Das hat unter anderem zur Folge, daß sich praktisch alles kaputt machen läßt: Wer etwa hinter einer Tür einen besonders gefährlichen Monstertrupp vermutet, beschießt alle Wände mit Raketen und das ganze Gemäuer über den Gegnern stürzt ein. Gleiches gilt für Brücken oder Gänge: Falls der schwer angeschlagene Spieler von einem Rudel böser Biester verfolgt wird, macht es beispielsweise Sinn, eine Brücke zu sprengen oder einen Tunnel kollabieren zu lassen und den Jägern somit den Weg abzuschneiden. Auch was andere technische Details angeht, könnte das fertige Prey neue Maßstäbe setzen: Erstmals mischen sich die Lichtquellen und -filter nach korrekten physikalischen Gesetzen, wer eine farbige Rakete an einer bunten Glaswand entlang schießt, kann auf der anderen Seite wirklichkeitsgetreue Lichteffekte bestaunen. Den haus-eigenen Editor, von 3D-Realms „Preditor“ getauft, bekommt der Käufer gleich zum Spiel mitgeliefert.

## Unreal

Was dran ist an „Unreal“, wird sich schon demnächst zeigen: Nach mehreren Jahren Entwicklungsarbeit will Hersteller Epic das Programm noch in diesem Sommer dem neugierigen Publikum präsentieren. Neben zahlreichen technischen Feinheiten (siehe hierzu auch unser ausführliches Preview in PP 11/96) darf der Spieler sich vor allem auf eine interessante Story um einen abgestürzten Gefängistransport freuen: Als entflochter Sträfling erkundet man den Planeten Gryphon. Der ist von allerlei Aliens bewohnt, unter anderem von den garstigen **Skaarj** (sprich: Scär). Langsam entfaltet sich ein Plot um einen seltenen Rohstoff namens Tarydium, der auf dem Planeten reichlich vorkommt und durch seine magnetischen Kräfte schon allerlei fremde Raumschiffe zur Bruchlandung zwang: Der Planet ist eine Art Bermuda-Dreieck des Weltalls und beheimatet zahlreiche, sich gegenseitig erbittert bekämpfende Alienrassen. Nicht alle davon reagieren feindlich auf den Spieler, manche sind freundlich und helfen mit Rat und Tat weiter. Wesentliches Element sind die „Morphing Stations“, bestimmte Stellen, an denen der Spieler die Gestalt von vier anderen Rassen annehmen kann und wahlweise als fliegendes oder schwimmendes Wesen, als kleines Insekten-ähnliches Geschöpf oder als riesiges Biest mit großen Schlagkräften die Welt erkundet und sich verteidigt. Diese Idee hat natürlich auch im eingebauten Multiplayer-Modus größere Auswirkungen. Neben einer ausgefeilten Engine setzt „Unreal“ noch auf andere technische Feinheiten: So konnte Epic für die künstliche Intelligenz der Außer-



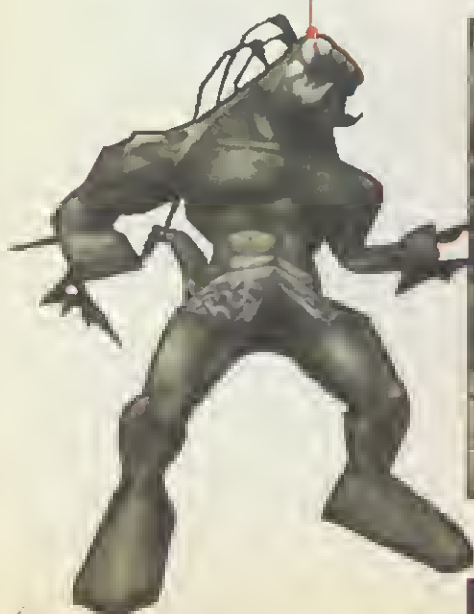
Drei der Monsterkreaturen aus „Unreal“, deren Gestalt der Spieler annehmen kann



„Unreal“ bietet detaillierte Gemäuer voller ungewöhnlicher Ideen



Ein schwerbewaffnetes Monster im Anmarsch auf den Spieler







**Statt Leveln gibt es in „Unreal“ Gebäude, die der Spieler in beliebiger Reihenfolge abklappern darf**

**Eine Brücke und ein fliegendes Unwesen über brodelnden Lavamassen**



irdischen Steven Polge anheuern. Der ehemalige IBM-Programmierer hat sich in der Internet-Gemeinde schnell einen legendären Ruf erarbeitet, indem er in seiner Freizeit die „Reaper-Bots“ für den aktuellen id-Shooter entwickelte. Diese „Bots“ sind höchst clevere Computergegner, die sich fast wie echte Netzwerkgegner verhalten, auf eigene Faust den Level erkunden, sehr schnell lernen, welche Stärken und Schwächen der menschliche Spieler hat und sie dann gnadenlos ausnutzen, um selbst zum „Abschuß“ zu kommen. Diese KI verleiht Polge den „Unreal“-Monstern, und das hat direkten Einfluß auf das Spieldesign: Statt viele dumme Gegner als wandelnde Zielscheiben aufzufahren, trifft der Spieler auf eher wenige Feinde, die sich dafür aber sehr klug verhalten und sogar miteinander kommunizieren. So kann es durchaus passieren, daß die Skaarj sich gegenseitig Befehle in ihrer Aliensprache zuhüllen, mit denen sie ihre Vorgehensweise untereinander abstimmen. Übrigens: „Unreal“ wird neben einer männlichen auch eine weibliche Spielfigur bieten. *ste*

## DUKE NUKEM FOREVER

In der Szene schlug die Nachricht ein wie eine Bombe: Für „Duke Nukem Forever“, den nächsten 3D-Shooter von 3D-Realms, hat der Hersteller die „Quake 2“-Grafikengine von id Software lizenziert. Und das, obwohl die beiden Firmen sonst erbitterte Konkurrenten sind. Über das eigentliche Gameplay ist bislang wenig bekannt, nur so viel: Duke darf diesmal in Las Vegas spielen und kämpft sich durch Kasinos, Stripläden, den Grand Canyon sowie das berühmt-berüchtigte Alien-Absturzgebiet Area 51. Außerdem gibt es wieder einige Level im Weltraum. Vor allem die Arbeiten am berühmten MGM-Casino sind bereits fortgeschritten: Dort finden sich sogar funktionstüchtige Slot-Maschinen, Roulettetische und ähnliche Gags. Duke darf gelegentlich Fahrzeuge benutzen und sogar auf einer Harley durch einen Level brettern. Derzeit geplanter Erscheinungstermin: Anfang 98. Sobald wir erste Screenshots haben, werden wir sie natürlich ausführlich in Power Play vorstellen.



**Die „Quake 2“-Engine wird an 3D-Realms überreicht. Scott Miller mit der Source-Code-CD, Tedd Helmshead von id Software nimmt den Scheck entgegen und George Broussard hält den Vortrag in Händen (von links nach rechts)**

## Daten & Termine

	Quake 2	Unreal	Prey
<b>Hersteller</b>	id Software	Epic MegaGames	3D-Realms
<b>Geplanter Erscheinungstermin</b>	Ende 97	(Spät-) Sommer 97	Ende 98
<b>3D-Beschleunigung</b>	verschiedenste, v.a. 3Dfx & Rendition	MMX, 3Dfx andere Karten unbekannt	Soll nicht ohne 3D-Beschleuniger laufen
<b>Programmcode der Engine lizenziert an:</b>	2 noch geheime Hersteller, außerdem an – SiN (Hipnotic) – Duke Nukem Forever (3D-Realms) – Golgotha (Crack-dot-Com) – Daikatana/Anachronox (Ion Storm)	2 geheime In-House-Titel, außerdem an – StarTrek: First Contact (Microprose) – Wheel of Time (Legend)	Nichts, soweit bekannt



Versand Service GmbH

Versand

Liegnitzer Str. 13

82194 Gröbenzell

Bestelltelefon

08142/59640

Bestellfax

08142/54654

Bestellannahme:

Mo. - Do. 9<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup> Uhr

Freitag 9<sup>00</sup>-17<sup>00</sup> Uhr

E-Mail:

wial@compuserve.com

### CD-ROM GAMES

3D GAME CREATION SYSTEM	DA	29,90
3D FILMSTUDIO / WIN 95 - Microsoft	KD	69,90
3D ULTRA MINIGOLF	KD	49,90
3D ULTRA PINBALL	DA	39,90
9 - THE LAST RESORT	DA	79,90
680 Hunter Killer / WIN 95*	KD	79,90
ABARON	DA	29,90
ABUSE	KD	69,90
ACES OVER EUROPE (Sierra Originals)	DA	14,95
ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	E	19,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
ADIDAS POWER SOCCER	DA	69,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD	KD	79,90
ADVENTURES OF LOMAX	DA	59,90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
AGE OF SAIL	KD	79,90
AGENT ARMSTRONG*	KD	69,90
AH-64D LONGBOW GOLD (Original)	KD	89,90
AIR BUCKS (Sierra Originals)	DA	19,90
AIR WARRIOR 2	KD	79,90
ALBION INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
AL LOWE PACK (SIERRA)	KD	49,90
Incl. Freddy Pharkas, Torin's Passage und Larry 6		
ALEXANDER DER GROSSE*	KD	79,90
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	39,90
ALPHASTORM*	DA	69,90
AMBER - JOURNEYS BEYOND	KD	69,90
AMERICAN DREAM	KD	39,90
AMERIKA 1661-65	KD	29,90
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	34,90
ARCADE AMERICA	DA	79,90
ARMORED FIST	KD	35,90
ARMORED FIST 2.0* (NovelLogic)	KD	79,90
ASCENDANCY	KD	35,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE	KD	39,90
ASTERIX & OBELIX / WIN 95	DA	54,90
ASTERIX & OBELIX: Suche n. d. schw. Gold	KD	49,90
ATLANTIS*	KD	79,90
AUSCHWUNG OST	KD	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	E	19,90
AZRAEL'S TEAR	KD	69,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE / WIN 95	DA	29,90
BANZAI BUGS	KD	59,90
BAPHOMET'S FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	DA	79,90
BATMAN FOREVER	DA	29,90
BATTLE BEAST	DA	24,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	29,90
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLE ISLE 2 INCL. ERBE DES TITAN	KD	24,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BATTLE RACE*	DA	65,90
BAZOOKA SUE	KD	79,90
BEAVIS & BUTT-HEAD: Calling all Dorks	KD	19,90
BEAVIS & BUTT-HEAD: LITTLE THINGS	DA	24,90
BEAVIS & BUTT-HEAD: WIENER TAKES ALL	DA	24,90
BERMUDA SYNDROME	KD	29,90
BERNHARD LANGER GOLF	KD	29,90
BETRAYAL AT KRONOR*	DA	79,90
BETRAYAL AT ANTARA*	DA	79,90
BIINGI SPECIAL EDITION	KD	49,90
BIOFORAGE (EA Classics)	KD	29,90
BIRTHRIGHT*	DA	79,90
BLAST CHAMBER*	DA	79,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BLOOD & MAGIC (AD&D)	KD	35,90
BLUE BYTE COLLECTION: HISTORY LINE	KD	39,90
BATTLE TEAM 2, DIE SIEDLER CLASSIC		
SOLO	DA	49,90
SOCCER	KD	59,90
BREAKOUT (ARKANOID REMAKE)	DA	24,90
BUBBLE BOBBLE	DA	39,90
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	DA	29,90
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	DA	59,90
BUNDESLIGA MANAGER 87	KD	64,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	KD	59,90
CAESAR 3 (Sierra Originals)	DA	29,90
CARIBBEAN ADVENTURE	KD	9,90
CATZ - YOUR COMPUTER PETZ	E	29,90
CAVELAND	DA	59,90
CHESSMASTER 5000 / WIN 95	E	69,90
CHEWY - ESC. VON FS INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
CIVILIZATION (PowerPlus)	E	15,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE:		
CIVILIZATION 2 * MISSION * LÖSUNGSBUCH	KD	89,90
CIVILIZATION 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39,90
CIVILIZATION 2 TOOLKIT (Win95 Creek)	E	19,90
CLIP DANGER	DA	49,90
CLOSE COMBAT / WIN 95 (Microsoft)	E	69,90
CLUEBO - DER MEISTERDETEKTIV (Hasbro)	KD	69,90
COLONIZATION	DA	29,90
COLONY (M.U.L.E. REMAKE)	DA	24,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	39,90
COMANCHE 3.0 (NovelLogic)	KD	79,90
COMMAND & CONQUER INCL. LÖSUNG	KD	89,90
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
COMMAND & CONQUER COMPANION	DA	29,90
COMMAND & CONQUER SOUNDTRACK AUDIO CD	KD	34,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT BUNDEL:		
C&C2: ALARMSTUFE RDT * MISSION CD * LEVEL-CD	KD	119,90
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Mission	KD	89,90
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level 4	DA	19,90
CONSPIRACY	DA	24,90
CONQUEROR AD 1086	KD	35,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST*	KD	89,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	KD	35,90
CREATURE SHOCK (White Label)	DA	24,90
CROW: CITY OF ANGELS	DA	69,90

### CD-ROM GAMES

GRAVIS GAME PAQ SUPER-BUNDLE INCL. CREATURES * MARTINI RACING	KD	59,90
CRUSADER - NO REGRET	KD	39,90
CYBERIA 2	KD	29,90
CYBER GLADIATORS	KD	24,90
CYBERSTORM	KD	29,90
D	DA	24,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	KD	69,90
DARK REIGN*	DA	75,90
DARKLIGHT CONFLICT	KD	79,90
DAS AMT	KD	45,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	69,90
DAY OF THE TENTACLE	DA	69,90
DAYTONA USA	E	69,90
DEADLY TIDE (Microsoft)	E	69,90
DEADLINE	KD	79,90
DEADLOCK - PLANETARY CONQUEST	KD	89,90
DEATHTRAP DUNGEON*	KD	69,90
DEMOMON*	KD	29,90
DER MEISTER (Sierra Originals)	KD	25,90
DER REIDER	DA	29,90
DESCENT	DA	29,90
DESCENT 2	KD	29,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	KD	79,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	E	19,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	76,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
DIE PANDORA AKTE	KD	79,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE	DA	29,90
DIG IT!	DA	39,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ?	KD	74,90
DOGS - SCREENSAVER	E	29,90
DOMINION*	KD	75,90
DDWN 'N THE DUMPS	KD	39,90
DRAGON DICE (AD&D)*	DA	69,90
DRAGON HEART: FIRE & STEEL	KD	69,90
DRAGONS LAIR	KD	79,90
DREAM WEB (White Label)	KD	29,90
DROWNED GOD*	E	89,90
DRUIDENIRKEL	KD	19,90
DSA, DIE SCHICKSALSKLUNGE	KD	29,90
DSA STERNENSCHWEIF	KD	29,90
DSA SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
"DAS SCHWARZE AUEN" TRILOGIE Incl. Schicksalsklunge, Sternenschweif & Schatten über Riva und Lösungsbuch Teil 1-3	KD	75,90
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAXIS	KD	29,90
DUNGEON KEEPER*	KD	85,90
DUNGEON MASTER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
EARTH 2140	KD	39,90
EARTH-WORM JIM 1 & 2	KD	39,90
EARTH-SIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTH-SIEGE 2	KD	39,90
ECSTASIA	DA	29,90
ECSTASIA 2	DA	69,90
EGYPTIA	DA	49,90
EGYPTIAN	KD	24,90
ELISABETH I. INCL. LÖSUNG	KD	89,90
ENEMY NATIONS*	KD	75,90
EPIC PINBALL	DA	29,90
ERASER	DA	19,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E	19,90
EVIDENCE*	DA	69,90
EXHUMED*	DA	75,90
EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION	KD	69,90
EXTREME VELOCITY COMPIATION INCL. EF 2000, AH-64D LONGBOW UND A.T.F. US	KD	99,90
F1 MANAGER 96 (Software 2000)	KD	69,90
F-117A NIGHTHAWK	DA	9,90
F-22 LIGHTNING II (NOVALOGIC)	KD	79,90
FADE TO BLACK (EA CLASSICS)	KD	9,90
FABLE - DAS FANTASY ADVENTURE	KD	75,90
FALLER HAVEN	KD	89,90
FALLOUT / DOS, WIN95*	KD	69,90
FANTASY GENERAL	KD	39,90
FAST ATTACK	E	39,90
FATAL RACING	DA	35,90
FIFA 97 (EA Classics)	KD	29,90
FIFA 97	KD	79,90
FIFA SOCCER MANAGER*	KD	75,90
FIRE FIGHT / WIN 95	DA	29,90
FIRO & KLAWD	DA	65,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	KD	69,90
FLUGSIMULATOR 6.0	KD	89,90
APOLLO COLLECTION AIRBUS	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BOEING	DA	49,90
APOLLO COLLECTION GREAT AIRLINES	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BUSINESS JETS	DA	49,90
FLIGHT ADVENTURES (APOLLO)	DA	65,90
FLIGHT SHOP (BAO)	DA	79,90
FLIGHT TOWER FLUGLOTSSENSIMULATION	DA	89,90
FS 5.16.0 FSFX UPGRADE KIT	DA	69,90
FS 5.16.0 REAL FLIGHT ADVENTURE "PILOT"	E	65,90
FS 5.16.0 RESCUE AIR 911 (APOLLO)	E	69,90
FS 5.16.0 SCENERY AUSTRALIEN	DA	49,90
FS 5.16.0 SCENERY AZOREN & MADEIRA	DA	69,90
FS 5.16.0 SCENERY CZECHIA/HUNGARY/SLOW DA	59,90	
FS 5.16.0 SCENERY EUROPE 1 (D.A.CH.NL)	DA	59,90
FS 5.16.0 SCENERY EUROPE 2 (F.L. KORS.)	DA	59,90
FS 5.16.0 SCENERY HONG KONG	DA	39,90
FS 5.16.0 SCENERY MADRID	DA	49,90
FS 5.16.0 SCENERY & OBJECT DESIGNER	DA	69,90
FS 5.16.0 SCENERY SOUTH CALIFORNIA	E	89,90
FS 5.16.0 SCENERY TOULOUSE	DA	49,90
FS 5.16.0 SCENERY VENEZIG	DA	49,90
FS 5.16.0 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	DA	49,90

### CD-ROM GAMES

FLINTSTONES SCREENSAVER WIN & MAC	DA	24,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	DA	69,90
FORMEL 1 (Psygnosis)	KD	79,90
FORMEL 1 & ORCHID RIGHTEOUS 30	DA	449,90
FORMULA CART*	DA	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES:		
3-NOVE	KD	69,90
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)	KD	259,90
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	KD	299,90
FORMULA ONE GP 2 FAHRERTRAINING	KD	29,90
FRAGILE ALLEGIANCE	KD	69,90
FREDDY PHARKAS - Sierra Originals -	DA	19,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	129,90
FRONT PAGE SPORTS' FOOTBALL 97	E	69,90
FRONT PAGE SPORTS' GOLF*	KD	69,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
Incl. Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance		
FX FIGHTER	DA	29,90
FX FIGHTER TURBO	DA	65,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	KD	49,90
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	KD	35,90
GENX (Microsoft)	DA	69,90
GIGA GOLF VOL 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GOBLINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (Softprice)	KD	24,90
GONE FISHING INCL. ANGELBOX	E	19,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	79,90
GRID RUN	DA	59,90
GRUBBE SCHLACHTEN COMPILATION	KD	79,90
GRUBBI	KD	49,90
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2090	KD	39,90
HANSE DELUXE	KD	34,90
HARPOON 97	KD	85,90
HARVEST OF SOULS Stadt d. verl. Seelen*	KD	79,90
HATTRICK WIN'S	KD	11,90
HATTRICK (KARION)	KD	19,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	KD	65,90
HELICOPS*	DA	49,90
HELLBENDER (Microsoft)	E	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	KD	39,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	KD	79,90
HEXAGON KARTELL	KD	69,90
HIND - LIEBER ROT ALS TDD	KD	29,90
IP22 ASB*	KD	19,90
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SCENARIO CD	KD	20,90
HUMANS 3 - EVOLUTION	DA	9,90
HUGO SCREENSAVER	KD	39,90
HUGO 4	KD	35,90
HUNTER HUNTED	KD	65,90
HYPERBLADE	KD	29,90
IP22 ASB*	KD	85,90
IM1 A2 ABRAMS PANZER	KD	39,90
INCA	KD	19,90
INCA 2	KD	19,90
INCA COLLECTION 1-3	KD	39,90
INDEPENDENCE DAY / WIN 95*	KD	75,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS	KD	35,90
INDYCAR RACING 1	DA	24,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
INTERNATIONAL MOTO X	KD	29,90
INTERSTATE 76	E	79,90
IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT	DA	69,90
IRON MAN / X-O MANOWAR	DA	65,90
IRONOLD / WIN 95	DA	69,90
JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95	KD	79,90
JACK ORLANDO	KD	39,90
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES*	KD	89,90
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	KD	69,90
JAZZ JACKRABBIT	DA	29,90
JEON KNIGHT (updatefähig)	E	89,90
JOHN MADDEN 97	DA	89,90
JURASSIC PARK	E	24,90
KAISER DELUXE	KD	29,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KICK OFF 97	KD	69,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	34,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	QA	59,90
KOALA LUMPU*	KD	59,90
KOLIMBUS	DA	24,90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE (White Label)	DA	24,90
KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE	KD	19,90
LA BLASTER	KD	29,90
LANDS OF LORE (White Label)	DA	24,90
LANDS OF LORE 2 - Gotterdämmerung*	KD	89,90
LAST RITES*	KD	59,90
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	29,90
LEISURE SUIT LARRY 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION		
Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		99,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LINKS LS	DA	89,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2*	KD	79,90
LODE RUNNER	KD	29,90
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK	KD	29,90
LOST EDEN	DA	24,90
LOST IN TIME 1&2	KD	19,90
LOST VIKINGS 2	KD	65,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURES	KD	59,90
md. Indy 4, Day of the Tentacle, Monkey Island 2		
MI TANK PLATOON	E	9,90
M.A.X.	KD	69,90
MAD NEWS	KD	19,90

### CD-ROM GAMES

MAGIC CARPET PLUS CLASSIC incl. Data CD	KD	14,90
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	KD	69,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	89,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
Incl. Battle Isle 2, Sternenschweif und Anstoss		
MAD TV 2	KD	69,90
MAGI	KD	29,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MASTER OF ORION 2	KD	89,90
MIDK	KD	65,90
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA PACK 6 (KOCH MEDIA)		
MEGA PACK 7	KD	79,90
Incl. 3D Ultra Pinball 2, Earth Worm Jim, Caesar 2, Road Race, Gene Wars, US Navy Fighter, Cruise Shock, Heroes of Might & Magic, CyberStorm, A-10 Cobra		
MEGA RACE 2	DA	29,90
MEGA SIX PACK: Terra Nova, Fantasy General, Comanche 3D, Chaos Overlord, Magic Carp 2, Actua Soccer	KD	59,90
MEPHISTO GENIUS 2.0	DA	34,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	69,90
MICRO MACHINES 2	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	39,90
MIND GRIND	KD	35,90
MONKEY ISLAND 2	KD	39,90
MONOPOLY	KD	59,90
MONSTER TRUCK MADNESS (Microsoft)	E	79,90
MONSTER TRUCKS (PSYGNOSIS)	DA	69,90
MONTY PYTHON'S RITTER D. KOKOSNUSS	KD	29,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHEWENDUNG	DA	29,90
MOTO RACER / WIN 95	DA	75,90
MYST	KD	49,90
NASCAR RACING INCL. TRACK PACK	DA	19,90
NASCAR RACING 2	DA	79,90
NAVIGO ADVENTURE BOX		
KARMA, EVOCATION, JEWELS O. T. ORACLE	E	19,90
NAY STRIKE	KD	39,90
NBA BASKETBALL 95	KD	85,90
NBA HANGTIME	DA	79,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	29,90
NBA JAM EXTREME / WIN 95	KD	69,90
NECRODUN	KD	29,90
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	KD	29,90
NEEO FOR SPEED 2 / WIN 95	KD	79,90
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NETWORK 44	KD	39,90
NHL HOCKEY 95	KD	9,90
NHL 96 (EA CLASSICS)	KD	29,90
NHL 97	KD	59,90
NHL OPEN ICE	DA	79,90
NHLIST	KD	24,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	29,90
NORTH & SOUTH	E	19,90
ORION BURGER	KD	79,90
OTHELLO (HASBRO)	KD	39,90
PANTALAS (lipdatefähig)	DA	79,90
PANDEMION	DA	69,90
PANZER DRAGON	DA	69,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PERFECT RACING (Rallye & Cyclemania)	DA	29,90
PERFECT WEAPON / WIN 95	KD	75,90
PERRY RHODAN: Abenteuer Universum Archiv	KD	39,90
PGA EURO GOLF CLASSIC	DA	29,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	KD	49,90
PHANTASIAWAGORIA 1	KD	49,90
PHANTASIAWAGORIA 2	KD	49,90
PINBALL 97	DA	59,90
PINBALL 98 VOR (21st Century)	DA	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT	DA	59,90
PIRATENINSEL*	KD	79,90
PIRATES GOLF (Power Plus)	KD	29,90
PIZZA CONNECTION	KD	29,90
PIZZA CONNECTION 2	KD	29,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CO	KD	69,90
POD - PLANET OF DEATH	KD	29,90
POLICE RATION	KD	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POLICE QUEST 3 S.W.A.T.	DA	69,90
POLICE QUEST 4 (Power Originals)	KD	19,90
POLICE QUEST 5	DA	29,90
POPULOUS & SUPERMONGER	DA	29,90
POWER CHES / WIN 95	KD	69,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	DA	29,90
PRIVATERE (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRIVATEER - THE DARKENING incl. Lösung	DA	59,90
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	69,90
PROJECT PARADISE	KD	69,90
PSYCHO PINBALL	DA	29,90
PUPPEN, PINBALL UND PISTOLEN	KD	24,90
PUZZLE BOBBLE	DA	49,90
PYST	KD	19,90
QUANTUM GATE 1	E	99,90
QUEEN OF THE EYE	E	69,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
RAN SOCCER	KD	29,90
RASENWAHRMANN	KD	24,90
RAVAGE D.C.	DA	69,90
RAYMAN	KD	29,90
RE-LOADED	KD	59,90
REALMS OF THE HAUNTING	KD	79,90
REALMS OF CHAOS	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT OT. UNTERTEITEL	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	DA	49,90
REBEL ASSAULT 2	DA	39,90





# NO RESPECT

In Infogrames' neuem Shooter dürft Ihr Euch von Eurer respektlosesten Seite zeigen



Das Actionsspektakel geizt nicht mit aufwendigen Spezialeffekten und Explosionen



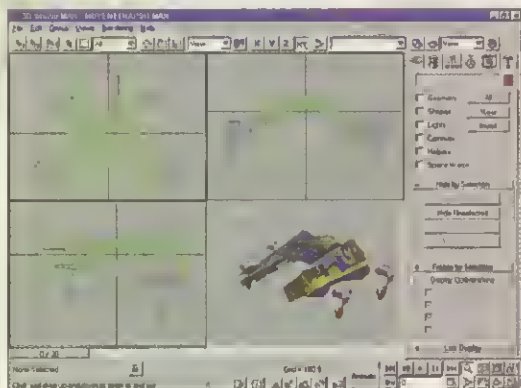
Der Spieler übernimmt dabei die Rolle eines Söldners, der sich in einer zweitausend Jahre entfernten Zukunft sein tägliches Brot mit der Verteidigung von Minenanlagen verdient. Als Angestellter der TransMine Corp. reist er mit einem bewaffneten Gleiter von Planet zu Planet, um dort von Konkurrenzfirmen angeheuerten Killern den Garaus zu machen und zu verhindern, daß diese sich die wertvollen Minen unter den Nagel reißen.

Was zunächst verdächtig nach einem „Descent“-Clone klingt, entpuppt sich bei näherem Betrachten rasch als ein reinrassiges Ballerspiel. Im Gegensatz zu Interplays Shooter findet die Action außerdem nicht in endlosen Tunnelgängen, sondern ausnahmslos auf der Oberfläche der verschiedenen Planeten statt, von denen es zwanzig an der Zahl gibt. Da jeder der Himmelskörper eine andere Flora und Fauna aufweist, muß sich der Spieler immer wieder auf neue Unwägbarkeiten und widrige Umstände einstellen, denn sein Weg führt ihn unter anderem in öde Eiswüsten oder durch die tiefen Schluchten eines felsigen Mondes.

Zu Beginn des Spiels stehen insgesamt 20 verschiedene Piloten mit individuellen Stärken und Schwächen zur Auswahl, wobei jeder der Söldner eine andere Waffenbestückung für sein Fluggerät bevorzugt. Die Kampfgleiter selbst gibt es in vier verschiedenen Chassis-Ausführungen, die vom schnellen Flitzer mit geringer Panzerung bis zur träge dahinkriechenden Festung reichen.

Hat man sich für einen Söldner nebst Flugmobil entschieden, wartet auch schon der erste Planet auf Feindsäuberung. Da es sich bei jedem Kampf um ein reines Mann-Gegen-Mann-Duell handelt, gilt es zunächst den Gegner aufzuspüren. Mit Hilfe eines eingebauten Radars bahnt man sich hierfür seinen Weg durch die engen und verwinkelten Schluchten und sammelt nebenbei Power-Ups wie Sprit oder Extrawaffen auf, um für den großen Showdown gerüstet zu sein. Alle Gleitertypen sind reine Luftkissenfahrzeuge und ihre Manövrierfähigkeit hängt deshalb stark von der Anziehungskraft des jeweiligen Planeten ab. Während ein leichter Jäger teilweise sogar in der Lage ist, kleine Bergkuppen zu erklimmen, benötigen die schwerfälligen Kampfkolosse selbst zur Überwindung von Bodenwellen noch Anlauf. Die Ansicht läßt sich je nach Wunsch zwischen Cockpit-Perspektive oder Draufsicht auf das eigene Fahrzeug hin- und herschalten. Neben einem Netzwerk-Modus und Internet-Unterstützung verspricht Infogrames für sein Actionspiel außerdem Technik vom Feinsten. Neben einer neuen Voxel-Engine, die bei Explosionen sogar Particle-Animation erlaubt, soll die KI der computergesteuerten Gegner dank der für „No Respect“ entwickelten GAIA-Technologie einen neuen Standard im Bereich der Shoot'em Ups setzen. Der Kampf um die Minenanlagen dürfte noch in diesem Herbst entbrennen.

rca



Alle Fahrzeug-Modelle wurden mit 3D-Studio Max entworfen



Einige Skizzen und Entwürfe verschiedener Gleitertypen

**No Respect**  
Genre  
**Actionspiel**

Hersteller  
**Infogrames**

Erscheinung geplant  
**Herbst '97**



# Wenn Ihnen das Surfen zu teuer wird, wechseln Sie das Revier.

Bei uns hier kostet das Internet analog DM 9.99 und per ISDN DM 19.99 Festgebühr pro Monat, ohne zusätzliche Online-Gebühren. Einwahlknoten gibt's wie Sand am Meer, da kriegen Sie auch Ihre Telefonkosten in den Griff. Und was den Speed betrifft sind wir unter den drei stärksten Revieren überhaupt – sagt das ZDF. Rufen Sie uns an – sagen wir.

 0781/8823

Erhältlich bei Vobis, Media Markt, Saturn, Kaufhof  
und Horten. Oder Online-Registrierung unter:

<http://www.metronet.de>



**metronet**

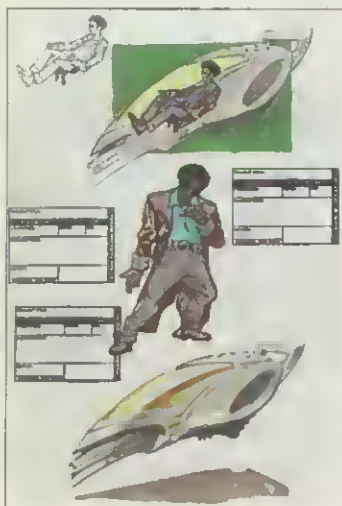
# FORSAKEN

Flotte Fahrt im Tunnel: Die Grafik variiert je nach verwendetem PC und 3D-Karte

schneller, am schnellsten: Die englischen Umsetzungsprofis von Probe werkeln an einem flotten 3D-Shooter im Descent-Stil



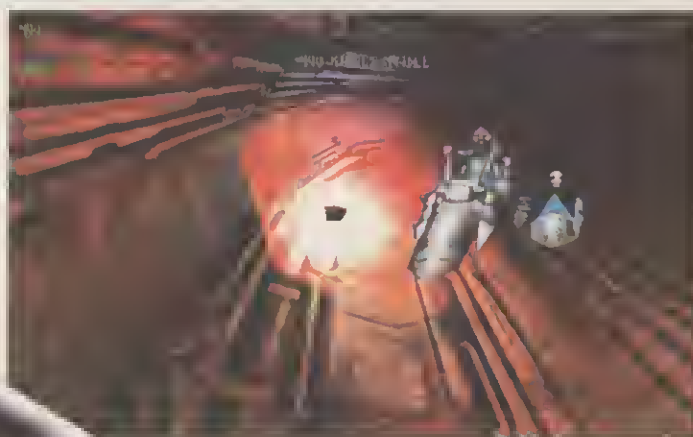
„Descent“ läßt grüßen: Ihr hebt volle Bewegungsfreiheit auf dem Hooverbike



Charaktere und Bikes werden auf Papier designt

**S**pielerische Feinheiten sind im 3D-Baller-Genre derzeit so dünn gesät, wie Kokospalmen in der Arktis. Hauptsächlich wird noch an technischer Performance und am Outfit gefeilt. Daß in den Bereichen Geschwindigkeit und grafischer Präsentation durchaus noch nicht alle Tricks ausgereizt sind, will das englische Softwarehaus Probe mit der 3D-Knallerei „Forsaken“ beweisen. Im Auftrag von Acclaim werkeln die britischen Umsetzungsspezialisten an den letzten Details der grafisch beeindruckenden Raserei. Die Hintergrundgeschichte von „Forsaken“ (bedeutet im deutschen „verlassen“ oder „ein-

sam“) ist so banal wie knapp: Ein Atomkrieg verwüstet die Erdoberfläche, die Zivilisation (oder das, was davon übrig ist) zieht sich in unterirdische Tunnelsysteme zurück. In der postnuklearen Welt sind ethische Umgangsformen und Moral nicht vorhanden. Gewalt und Terror regieren im Untergrundkomplex. Die heimlichen Herrscher der Menschheit sind schwebewaffnete Biker, die mit Antigravitations-Flitzern durch die verwinkelten Tunnel rauschen. Nur wer schneller rast und unliebsame Konkurrenten mit Waffengewalt aus den Röhren bläst, hat eine Überlebenschance. Im Gegensatz zu herkömmli-



Furios: In „Forsaken“ soll es jede Menge Lichteffekte wie diese Explosion geben











Hier ein feines Close-Up auf ein gegnerisches Hoover-Bike

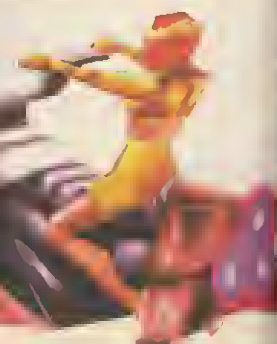


Von der Designstudie zum fertigen Gefährt: Insgesamt gibt es 16 Bikes im Spiel

chen 3D-Ballereien seid Ihr in der Bewegungsfreiheit nicht eingeschränkt, denn die Hooverbikes können in jede beliebige Richtung gesteuert werden. In den Werhetexten der Hersteller wird dann immer gern von 360°-Bewegung orakelt. Am ehesten läßt sich somit der Steuerungsfreiraum von „Forsaken“ noch mit dem Konkurrenz-Produkt „Descent“ vergleichen. Zu Beginn des Spiels sucht Ihr Euch einen von 16 zur Wahl stehenden Charakteren aus, die zudem mit unterschiedlichen Hoover-Bikes ausgestattet sind. Bei Spielstart ist Euer Flitzer nur mit einem popeligen Laser ausgerüstet, unterwegs findet Ihr in den Tunnelsystemen und gigantischen Räumen weitere Ausrüstungsgegenstände wie beispielsweise Raketenwerfer, Minen, Schutzschilde oder dickere Laser. Für optische Abwechslung sorgen nicht nur jede Menge Lichteffekte, sondern auch eine Reihe unterschiedlicher Tunnelsysteme mit entsprechend varrierenden Grafiksets. So könnt Ihr – unter anderem – durch einen Azteken-Tempel flitzen, eine verlassene Militärbasis unsicher machen, ein Kernkraftwerk untersuchen und in

einer Raumstation für Ordnung sorgen. Geplant sind acht verschiedene Level. Um der Grafik den nötigen Schwung zu verleihen, setzt Probe konsequent auf neueste Technologie. So sollen PCs mit MMX-Prozessor genauso unterstützt werden, wie 3D-Beschleunigungskarten. Trotz aller Technikverliebtbeit, wird auch an Besitzer „normaler“ Rechner gedacht. Die Grafikdetails lassen sich in verschiedenen Stufen der Rechnerpower anpassen – auf einem langsameren PC werden einfach Details weggelassen oder reduziert. Derweil Solospieler sich im Kampf mit computergesteuerten Endezeitrockern und automatischen Todesmaschinen herumplagen müssen, sollen in der finalen Version von „Forsaken“ auch die Netzwerk-Opportunisten nicht zu kurz kommen. Laut letzten Meldungen sollen sich insgesamt 12 Spieler gleichzeitig in den Tunneln tummeln. Ob eine Internetvariante geplant ist, stand bei Redaktionsschluß allerdings noch nicht fest. mh

Beeindruckend: Auf den ersten Blick macht „Forsaken“ einen höchst interessanten Eindruck



**Forsaken**  
Genre  
**Actionspiel**  
Hersteller  
**Acclaim/Probe**  
Erscheinung geplant  
**August '97**



# STAR TREK® GENERATIONS™

ZWEI CAPTAINS. EINE BEDROHUNG.  
IHR KOMMANDO?

Begeben Sie sich auf eine Reise, die die Grenzen Ihrer Vorstellungskraft sprengen wird! Schlüpfen Sie in die Rolle von *Captain Kirk* oder *Captain Picard* und in die der Hauptfiguren aus der Serie *Star Trek®: The Next Generation™* (Das nächste Jahrhundert), und verfolgen Sie den wahnsinnigen Wissenschaftler *Soran* durch Raum und Zeit!

Tauchen Sie in atemberaubende 3D-Welten ein, stellen Sie sich in spannenden Weltraumgefechten mächtigen Alien-Raumschiffen, und nutzen Sie die Stellare Kartographie, um die *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D™* zum erfolgreichen Abschluß ihrer gefährlichen Mission zu führen und Millionen Leben zu retten.

CD-ROM



TM, ® & © 1997 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und dazugehörige Zeichen sind Warenzeichen von Paramount Pictures. MicroProse ist autorisierter Nutzer. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Von den Herausgebern  
des Bestsellers  
*STAR TREK®: THE NEXT GENERATION;*  
*'A FINAL UNITY'*

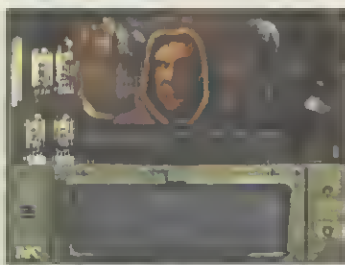


**MICRO PROSE**

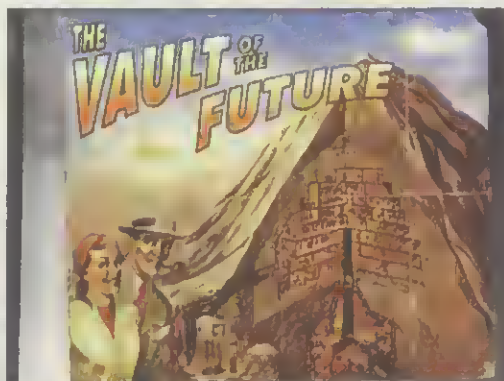
<http://www.microprose.com>

# Interplay

**Interplay  
schlägt zu:  
Jede Menge  
frischer  
Spielesoftware  
ist für den heißen  
Herbst in  
Vorbereitung**



**Fallout: Konversation nach dem nuklearen Holocaust**



**Fallout: Der nette Familienbunker für das Überleben nach dem Atomkrieg**

**D**ie rührige US-Company Interplay ist ein Oldie unter den Softwareherstellern: Immerhin wurde Interplay bereits 1983 gegründet. In der rasanten Softwarewelt sind 14 Jahre eine halbe Ewigkeit. Älteren Semestern ist die Company vor allem durch deftige Rollenspiel-Kost bekannt („The Bards Tale“, „Wasteland“). Seit einigen Jährchen hat Interplay jedoch das eigene Sortiment ordentlich erweitert: Zwar blieb und bleibt man dem Rollenspielgenre treu („Stonekeep“, „Dungeon Master 2“), wagte sich aber auch – mit großem Erfolg – an andere Genres (beispielsweise mit „Descent“ und „Redneck Rampage“ ins Actionmetier, oder mit „M.A.X.“ auf das Strategieparkett). Derzeit werkeln Inhouse-Programmierer und eine ganze Reihe von externen Teams an einem halben Dutzend neuer Projekte. Einige der Titel geistern zwar schon eine ganze Zeit durch die deutsche Spielerepresse, aber alleine die Fülle an potentiellen Software-Hits, rechtfertigt einen kurzen Abriss der neuesten Interplay-Spiele.

Über „Atomic Bomberman“ gab's bereits in der vorigen Power Play einen Vorabbericht, ebenso einen Test der Südstaatenknalleri „Redneck Rampage“.

## Fallout

Von dem neuen Endzeit-Rollenspiel hatten wir bereits in Power Play Ausgabe 9/96 einen ausführlichen Vorabbericht. Nun sollte man annehmen, daß 10 Monate Zeit genug sein müßten, um das Spiel fertigzustellen. Dummerweise verzögerte ein Lizenzstreit mit den Schöpfern des „GURPS“-Systems die weitere Programmierung. Wie aufmerksame Power-Play-Leser bereits wissen, hat Interplay die Lizenz für „Gurps“ derweil verloren. Das Projekt „Fallout“ wurde für die Dauer der Zwistigkeiten erstmal auf Eis gelegt. Jetzt wühlen die Programmierer, Designer und Grafiker wieder im Akkord am futuristisch morbiden Rollenspiel. Spielerisch hat sich in den letzten Monaten an „Fallout“ kaum etwas getan, auch die Optik bleibt wie gehabt. Ihr wuselt mit Eurem Protagonisten durch das verstrahlte,



**Blutig:  
Im Fallout Dungeon  
wird gemetzelt**





Der mit der Axt tanzt: Hier wird nicht nur durch das Schwert gestorben

postnukleare Kalifornien, meuchelt Mutanten, sammelt Gegenstände und Infos und versucht den lokalen Finsterling zu beseitigen. Ob Euch die hartgesottene Rollenspielkost auch schmeckt, könnt Ihr gleich ausprobieren: Auf unserer CD ist nämlich eine spielbare Demo des Programms mit drauf. Entgültig soll „Fallout“ wohl im August erscheinen.

## Die by the Sword

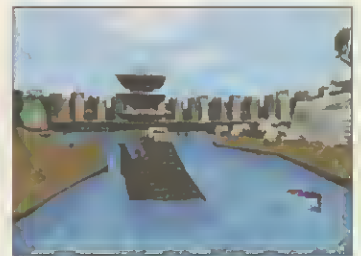
Interessanterweise werden eine ganze Reihe von neuen Interplay-Produkten nicht im sonnigen Irvine/Kalifornien programmiert, sondern in England. Die Fantasy-Prügelei „Die by the Sword“ gehört ebenfalls dazu. Entwickelt wird „Die by the Sword“ vom britischen Newcomer Treyarch Invention. Im Spiel wurde die sogenannte VSIM-Motion-Control-Technologie verwendet, die mittels mathematischer Gleichungen die menschlichen Bewegungsabläufe äußerst realistisch darstellen soll. „Die by the Sword“ bietet zudem ein überaus witziges Feature: So soll es einen Editor für Bewegungen geben, mit dem Ihr Euch Eure eigenen Moves basteln könnt. Maximal vier eigene Moves lassen sich vor dem Spiel laden. Wer möchte, spielt alleine, sucht sich aus einem Waffenarsenal das passende Mordinstrument aus und versemmt über 25 verschiedene Gegnertypen. Die Fantasy-Klopperei kann aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet werden, Ihr könnt über Abgründe hüpfen und von Felsen stürzen. Ein Trainingsmodus erlaubt es auch ungeübten Spielern, sich in Einzelgefechten mit der Steuerung vertraut zu machen. Gewiefte Prügler dreschen sich im Turnier-Modus in der Rangliste nach oben. In der Multiplayer-Variante können bis zu vier menschliche Kontrahenten gegeneinander Antreten. Ein Erscheinungstermin für „Die by the Sword“ stand zwar noch nicht fest, aber wir können mit dem 3. Quartal 1997 rechnen.

## Powerboat

Wie „Die by the Sword“, wird auch „Powerboat“ in England entwickelt. Bei „Powerboat“ handelt es sich schlicht und ergreifend um ein 3D-Rennspiel. Wie der Name schon sagt, flitzt Ihr nicht mit Motorrädern, Rennwagen oder Karts um die Wette, sondern mit flotten Booten. Davon gibt es zwei verschiedene Klassen, die weiterhin in unterschiedlichen Motorstärken zur Verfügung stehen. Klasse, oder besser Typ Eins, sind Katamaran-Boote. Die Doppelrumpfraser sind zwar furchtbar schnell, haben aber den Nachteil, daß sie bei hohen Geschwindigkeiten eher mühsam zu steuern sind. Für Einsteiger gibt's dann auch „normale“ Schiffe. Rund 10 verschiedene Strecken sollen das feuchte Rennvergnügen abwechslungsreich genug gestalten. Zusätzlich bieten die Wasserkurse spezielle Schikanen und Abkürzungen. Selbstverständlich sind die Strecken – dem Element angemessen – nicht eben. Je nach Strecken behindert Euch ein mehr oder weniger starker Wellengang, neben einem herzhaften Gasfuß entscheidet also auch ein gewisses Maß an nautischem Geschick über Sieg oder Niederlage. Wer nicht aufpaßt, brettet ein paar Meter unter dem Wasser in Richtung Ziellinie. Geplanter Termin hierfür: Herbst 97.



Charakterstudien für „Die by the Sword“



Powerboat: In Japan geht's über Rampen



Powerboat: Hier eine Außenansicht des Bootes

Powerboat: aus wie ein A ist aber keines



**Earthworm Jim goes 3D:**  
Hier eine erste Levelstudie



Bevor die Earthworm Jim-Figuren gerendert werden, zeichnet der Grafiker die Figur erst auf Papier

## Earthworm Jim 3

Konsolenzocker kennen den frechen Wurm Jim wie ihre Westentasche. Auf dem PC schleimte der wirbellose Actionheld zwar auch schon, aber die 1:1-Umsetzung des Videospieles fand nur wenig Käufer. Mit dem neusten Streich des Heroen, mit dem Dave Perry, Gründer der Interplay-Tochter „Shiny“ („MDK“) seinen Erfolgsgrundstein legte, sollen nun gezielt die PC-Nutzer angesprochen werden. Zwar hleibt „Earthworm Jim 3“ deutlich actionorientiert, aber das optische Outfit wird für moderne PCs angepaßt. Alle Level sowie alle Figuren, die im Spiel vorkommen, werden erst auf Papier designt und dann am Rechner in 3D gebaut. Trotz der ungewohnten Freiheit soll „Earthworm Jim“ nichts von seinen Fähigkeiten verlieren. Ein erster Blick machte schon jetzt einen vielversprechenden Eindruck, wann das Spiel erscheint, steht allerdings noch nicht fest.

Deal nur auf die „alte“ Serie. Zusammen mit der Crew der „Enterprise 1701-A“ übersteht Ihr das „Secret of Vulcan Fury“-Adventure. Als Autor wurde kein Nobody verpflichtet, sondern ein Drehbuchschreiber der Originalserie. So entwickelte Tribal Dreams, eine Interplay-Tochter, zusammen mit D.C. Fontana den Plot zum neuen Star Trek-Ahenteuer. Die Aufgabe des Spielers ist es (mit Kirk, Spock, Pille, Sulu, Chekov und Scotty), das Geheimnis um die gemeinsame Geschichte der Romulaner und Vulkanier zu lüften. Das Spiel ist in sechs Episoden aufgeteilt, in jedem Abschnitt übernehmt Ihr den Part eines anderen Charakters. Für das 3D-Ahenteuer wurde zudem eine neue Technik verwendet, die besonders bei der Mimik der Helden zum tragen kommt. Wie man schon auf den ersten Bildern erkennen kann, haben die Grafiker hier ganze Arbeit geleistet. Um das echte Star Trek-Feeling rüberzubringen wurden natürlich die Originalstimmen der Schauspieler verwendet –



„Beam me up“: Auch im neuen Star Trek wird der Transporter eingesetzt

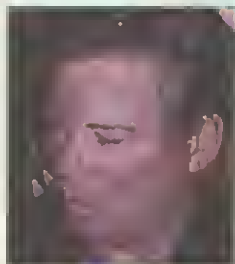
in Englisch versteht sich. Oh dies bei einer eventuellen deutschen Synchronisation ebenfalls der Fall sein wird, stand noch nicht fest. „Secret of Vulcan Fury“ wird voraussichtlich im Herbst dieses Jahres erscheinen.

## Dragon Dice

TSR, ehemals größter Hersteller für Table-Board-Spiele, belieferte in der Vergangenheit eine stattliche Anzahl von Computerspielproduzenten mit der Advanced Dungeon & Dragon-Lizenz. Heute ist TSR von dem Newcomer Wizards of the Coast („Magic the Gathering“) aufgekauft, und nur vereinzelt rollt der Softwarenachschub mit dem beliebten AD&D-Logo. Interplays Beitrag zum TSR-Rollenspieluniversum heißt „Dragon Dice“ und basiert auf einem AD&D-Würfelspiel. Aus 128 verschiedenen Würfeln stellt Ihr Euch eine Fantasy-Armee zusammen und kämpft mit selbiger gegen den Computer. Für Sammler interessant: Der Packung soll in limitierter Auflage ein Dragonmaster-Würfel heiliegen.

mh

## PRÄSENTATION MIT CAPTAIN KIRK



Stilecht führten Interplay und Acclaim ihre neuen Produkte im „Star Trek“-Ambiente auf der Rheinfähre „Enterprise“ vor. Dieser fehlten zwar noch die Warp-gondeln an der Außenseite, dafür war niemand anderes als William Shatner zugegen, um ein paar Worte über „Star Fleet Academy“ und „Secret of Vulcan Fury“ zu verlieren. Ein Klingonenkampf wurde ebenfalls geboten. In allem hatten die Trek-fans den Gästen ihre helle Freude an dem Event.

Alle hört auf mein Kommando: Kirk ist immer noch auf der Brücke

## Star Trek: Secret of Vulcan Fury

Eine der wichtigsten Lizenzen, die sich Interplay in den letzten Jahren sichern konnte, war die „Star Trek“-Lizenz. Allerdings bezieht sich der





# TEUFLISCH GUT!

## PC-Games

Belrayal in Anlara *	79,99
Civilization 2 (dt.) *	49,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
C&C 2 Mission: Gegenangriff (dt.)	29,99
Conquest Earth *	79,99
Dark Reign (dt.) *	89,99
Daggerfall - Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,99
<b>Die Schwarze Aue 1-3 Completion (dt.) *</b>	<b>39,99</b>
Diablo	79,99
Die Siedler 2 (dt.)	79,99
Domination (dt.) *	69,99
Earth 2140 (dt.) *	39,99
Ecstasica 2 (dt.) *	69,99
Extrema Assault (dt.)	69,99
FIFA Soccer Manager (dt.) *	69,99
Floyd (dt.) *	79,99
Formel 1	89,99
Heroes of Might & Magic 2 (dt.) *	79,99
Intersale '76	69,99
Jack Nicklaus 4 (Win95) *	79,99
Jagged Alliance 2: Deadly Games (dt.) *	79,99
KKND (dt.)	59,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Lost Vikings 2 *	69,99
Magic: Die Zusammenkunft (dt.) *	89,99
Master of Orion 2 (dt.)	89,99
MDK Special Edition (dt.)	75,99
<b>Monster Trucks *</b>	<b>79,99</b>
Moto Racer (dt., Win95)	79,99
NBA Live 97 (dt.)	79,99
Need for Speed 2 (dt.)	79,99
Quilaws	79,99
Pandemonium *	79,99
pod - Planet of Death	AKTIONSPREIS 59,99
Privateer 2 - The Darkening (dt.)	89,99
Resident Evil (dt.) *	79,99
Schleichfahrt (dt.)	79,99
Star Trek: Starline Academy *	79,99
The Last Express (dt.)	79,99
Thema Hospital (dt.)	79,99
Tomb Raider (dt.)	69,99
UEFA Champions League 96/97	89,99
Vermeer (dt.)	59,99
<b>War - The Sexy Empire (dt.) *</b>	<b>79,99</b>
Wing Commander 1-3 (dt.) *	kompl. 59,99
Wipeout 2097 *	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter	79,99
Zork Special Edition (dt.) *	89,99
<b>PC-Preishits (solange Vorrat)</b>	<b>CD</b>
Ancient Empires (dt.)	39,99
<b>Auschwitz Out (dt., 3,5" Disk)</b>	<b>9,99</b>
Award Winners No. 1 *: Pro Pinball: The Web,	
Blatfuss 1, Star Trek TNG: A Final Unity	49,99
3D Ultra Pinball 1 *	19,99
Aces of the Deep (dt.) *	19,99
Conqueror AD (dt.)	29,99
Creatures (dt.)	39,99
Cyberia 2 (dt.)	29,99
Cyberstorm (dt.) *	29,99
Cyberwar (dt.)	19,99
Die Fugger 2 (dt.)	49,99
Das Rätsel des Maslar Lu (dt.) *	19,99
Down in the Dumps (dt.) *	39,99
<b>Dragon Master 2 (dt.) *</b>	<b>19,99</b>
Gabriel Knight 2 (dt.)	49,99
Gene Machine (dt.) *	19,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)	39,99
Hired Guns (3,5" Disk)	9,99
Machwarrior 2 Limited Edition (dt.)	39,99
NHL Hockey '96 (dt.) *	29,99
North & South	9,95
Olympic Games (dt.) *	19,99
Phantasmagoria 1 (dt.)	49,99
Racing Pack: IndyCar Racing 2,	
Nascar Racing 1 incl. Track Pack	39,99
Rabbel Assault 2 (dt.)	49,99
Red Baron 1 (dt.) *	19,99
Thunderhawk 2 (dt.)	19,99
Tie Fighter (dt.)	49,99
Ullima 8 (dt.) *	29,99
<b>Warcraft 2 (dt.) *</b>	<b>49,99</b>
Worms (dt.)	29,99

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Angebot! Fordern Sie unseren kostenlosen 100-seitigen Versandkatalog an!

## Fast geschenkt!

### Temptation:

7th Guest  
Hand of Fate  
Lands of Lore  
Indycar Racing

vier Vollversionen auf  
CD-ROM als Komplettpaket!

komplett **19,99**

## Unser Tip des Monats:

### Comanche 3.0

Erleben Sie mit dieser brandneuen Hubschraubersimulation aus dem Hause Novalogic atemberaubende 3D-Landschaften durch Einsatz der neuen VoxelSpace 2-Technologie! 32 Kampfmissionen, Realismus, Dolby-Surround-Sound und Mehrspieler-Modus garantieren langanhaltenden Spielspaß!

dt., CD-ROM \*

**79,99**

## Anton der Preisteufel empfiehlt:

### Ecstasica 1

CD-ROM

**9,99**

### Hokum KA50

PC 3,5" Disk

**9,99**

### Civil War

General

dt., CD-ROM

**39,99**

### Urban

Runner

dt., CD-ROM

**39,99**

## Megapak VII:

3D Ultra Pinball 2,  
Caesar 2, Creature Shock,  
A10 Cuba, Earthworm Jim,  
Heroes of Might & Magic,  
Gene Wars, Road Rash,  
MissionForce Cyberstorm,  
US Navy Fighters

zehn Vollversionen auf  
CD-ROM als Komplettpaket!

komplett **79,99**

## Star Trek: Generations

Der neue Mega-Hit aus dem Hause Microprose!  
Die perfekte Mischung aus 3D-Arcade-Action,  
Flugsimulation und Strategie wird nicht nur Trek-  
kies stundenlang vor den Bildschirm fesseln!

dt., CO-ROM \* **79,99**

### Conquest Deluxe

35,99

### M.A.X.

49,99

### Shattered Steel

29,99

### Z

29,99

Alle Spiele in dt. Version auf CD-ROM

## Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software ant! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

## Unsere Filialen:

<b>Media Point</b> Berlin - Neukölln Luisenparkstraße 26/29 Tel.: (030) 621 60 21	<b>Media Point</b> Berlin - Siedlitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	<b>Media Point</b> Berlin - Mitte Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	<b>Media Point</b> Barnau Zepfendorfer Chaussee im "Forum Barnau"	<b>Media Point</b> Bremen Häckerstraße 9/10 Tel.: (0421) 16 60 80	<b>Media Point</b> Koblenz Ritzstraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85
<b>Media Point</b> Berlin - Friedrichshagen Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	<b>Media Point</b> Berlin - Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	<b>Media Point</b> Berlin - Tegel Brunowsstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	<b>Media Point</b> Hamburg - Harvesleben Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	<b>Media Point</b> Dortmund Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24	<b>Media Point</b> ??? Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Automatischer Ansgedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28 / BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

\* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr / ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM! Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!



## Media Point

### Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH  
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

# WARCRAFT A

## Lord of the

Ein sicheres  
Unterfangen?  
Blizzard macht  
aus der Erfolgs-  
serie "Warcraft"  
das erste eigene  
Adventure.



Erste Skribbel, noch nicht  
koloriert



Thrall kämpft sich allein durch einen düsteren Märchenwald

Ob die gesamte Strategiespiel-Mannschaft von Blizzard allzusehr mit "Starcraft" beschäftigt ist oder Grafiker Chris Metzen, in unseren Augen bester Orkzeichner dieses Planeten, unbedingt ein Spiel designen wollte, bleibt unbeantwortet. Jedenfalls ist das nächste "Warcraft", das derzeit unter Leitung von Chris Metzen entsteht, kein Echtzeitstrategiespiel mehr, sondern ein reinrassiges Adventure. Für einen Zeichner liegt allerdings nichts näher, als ein Spiel zu machen, daß zu 70% aus Grafik besteht, keine wuselige KI benötigt und ohne hochentwickelten 3D-Krimskrams auskommt. Kurz: Ein Grafik-Adventure ist der Wunschtraum eines jeden Designers, denn technisch läßt sich kaum was falsch machen – Wert wird auf Präsentation, Interaktion und vor allem auf eine gehaltvolle Story gelegt, die natürlich im "Warcraft"-Universum angesiedelt ist und dort beginnt, wo die Mission-CD "Beyond the Dark Portal" aufhört. Passend zum derzeit vorherrschenden Trend, auch bösen Buben eine Chance zu gewähren, schlüpft Ihr in die Rolle von **Thrall**, eines jungen Ork, der bei den Menschen als Sklave aufwächst und nichts von den großen Clans und der grandiosen Zukunft der grünhäutigen Muskelprotze weiß. Natürlich kriegt Thrall das irgendwie raus und muß die Menschen, insbesondere dem brutalen **Liebknecht** **Blackmoore**, entfliehen, um die Welt der Orks zu einen und sie zu einem glücklichen Volk über die bellhäutigen Menschen



Blackmoore hegt dunkle Pläne

zu führen. Doch der Weg dahin ist natürlich mit Stolperdräbten und gefährlichen, manchmal auch äußerst witzigen Aufgaben und Rätseln gesät. Hat Thrall schließlich verräterische Orks ausgeschaltet, zerstrittene Stämme geeint und Oberork Orgrim Doomhammer überzeugt, steht dem orkischen Siegeszug nichts mehr entgegen. Dieser wird dann wohl wieder in einem Echtzeit-strategical ("Warcraft 4?") geführt, doch das ist noch sehr, sehr leise Zukunftsmusik.

In über 60 Locations, die sich in die sieben Regionen Azeroths eingliedern, spielt sich das "Warcraft Adventure" ab. Thrall sammelt dabei fleißig Items für sein Inventory und unterhält sich angestrengt mit über 70 Charakteren, von denen einige keine Unbekannten sind. Viele der Helden aus "Warcraft 2" und "Beyond the Dark Portal",



# JRE

## POWER PLAY MITMACHKARTE

1. Folgendes hat mir an dieser Ausgabe nicht gefallen:

2. Folgendes hat mir in der Ausgabe / am besten gefallen:

3. Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

4. Ich habe folgenden Computer inkl. Ausstattung:



**Die orkischen Horden: Streitlustige und brandgefährliche Krieger**



**Warcraft Adventure:  
Lord of the Clans**  
Genre  
**Adventure**  
Hersteller  
**Blizzard**  
Erscheinung geplant  
**Dezember '97**

Bilder auf



wenig passen. Wer sich jetzt schon auf das "Warcraft Adventure" freut, tut dies leider zu früh, denn erst der Weihnachtsmann soll das fertige Produkt im Gepäck haben.

kn

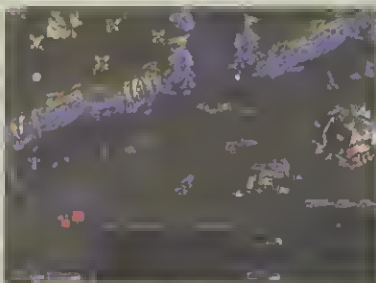
## S T A R C R A F T



**Wilde Schlachten im Weltall**

Das bereits in Power Play 11/96 vorgestellte "Starcraft" macht gute Fortschritte und könnte eine weiteres Highlight im heiß umkämpften Echtzeit-strategiespiel-Sektor werden. Drei große Völker mit jeweils anderen Waffensystemen und Begabungen bekriegen sich in einem Science-Fiction-Szenario. Die Terraner, die Protoss, eine uralte hochintelligente Rasse und die Invaders, recht dumme, aber äußerst fiese Aliens aus den Fernen

des Alls, streiten um Planeten und Raumsektoren. Dabei könnt Ihr Euch wie immer aussuchen, auf welcher Seite Ihr spielt, und mit welchem Völkchen Ihr die insgesamt 30 Missionen überstehen wollt. Gekämpft wird abermals auf einem isometrisch dargestellten Landstrich, der dieses Mal allerdings einen deutlich dreidimensionalen Eindruck erweckt. Zudem wird nicht nur auf Planetenoberflächen geschossen, sondern



**Eine Basis am Fluß**

auch im All und über Space-Plattformen oder sogar in Kommandozentralen. Sehr innovativ soll der eingebaute Editor sein, der es erstmals ermöglicht, eigene Campaigns zu aufzustellen und sie sogar mit individueller Sprachausgabe, Grafik oder Helden-Charaktern zu verzieren. Bis Oktober müssen wir allerdings noch warten, erst dann wird "Starcraft" erscheinen.



**Auf der Planetenoberfläche**

**Starcraft**  
Genre  
**Echtzeit-Strategie**  
Hersteller  
**Blizzard**  
Erscheinung geplant  
**Oktober '97**

Bilder auf

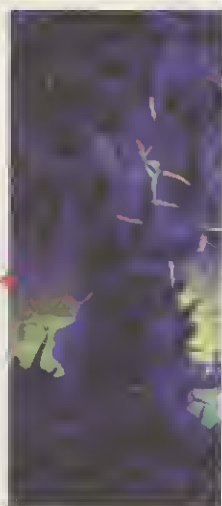


# WARCRAFT

Ein sicheres  
Unterfangen?  
Blizzard macht  
aus der Erfolgs-  
serie "Warcraft"  
das erste eigene  
Adventure.



Erste Skribbel, noch nicht  
koloriert



Thrall kämpft sich

POWER PLAY MITMACHKARTE

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Sollte ich bei der Leserhitparade gewinnen, wünsche ich  
mir folgendes Spiel:

Meine Adresse:

Name/Vorname:

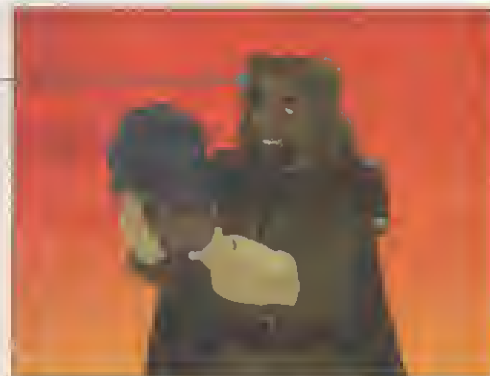
Straße/Hausnummer:

PLZ/Wohnort:

Antwortkarte

Power Play  
Redaktion  
MagnaMedia Verlag  
Postfach 1304  
D-85531 Haar bei München

Ob die gesamte Strategiespiel-Mannschaft von Blizzard allzusehr mit "Starcraft" beschäftigt ist oder Grafiker Chris Metzen, in unseren Augen bester Orkzeichner dieses Planeten, unbedingt ein Spiel designen wollte, bleibt unbeantwortet. Jedenfalls ist das nächste "Warcraft", das derzeit unter Leitung von Chris Metzen entsteht, kein Echtzeitstrategiespiel mehr, sondern ein reinrassiges Adventure. Für einen Zeichner liegt allerdings nichts näher, als ein Spiel zu machen, daß zu 70% aus Grafik besteht, keine wuselige KI benötigt und ohne hochentwickelten 3D-Krimskrams auskommt. Kurz: Ein Grafik-Adventure ist der Wunschtraum eines jeden Designers, denn technisch läßt sich kaum was falsch machen – Wert wird auf Präsentation, Interaktion und vor allem auf eine gebaltvolle Story gelegt, die natürlich im "Warcraft"-Universum angesiedelt ist und dort beginnt, wo die Mission-CD "Beyond the Dark Portal" aufhört. Passend zum derzeit vorherrschenden Trend, auch bösen Buben eine Chance zu gewähren, schlüpft Ihr in die Rolle von **Thrall**, eines jungen Ork, der beiden Menschen als Sklave aufwächst und nichts von den großen Clans und der grandiosen Zukunft der grünhäutigen Muskelprotze weiß. Natürlich will Thrall das irgendwie raus und muß das tun, insbesondere dem brutalen **Liebknecht Blackmoore**, entfliehen, um die Welt der Orks zu einen und sie zu einem glänzenden Imperium über die hellhäutigen Menschen



Blackmoore hegt dunkle Pläne

zu führen. Doch der Weg dahin ist natürlich mit Stolperdrähten und gefährlichen, manchmal auch äußerst witzigen Aufgaben und Rätseln gesät. Hat Thrall schließlich verräterische Orks ausgeschaltet, zerstrittene Stämme geeint und Oberork Orgrim Doomhammer überzeugt, steht dem orkischen Siegeszug nichts mehr entgegen. Dieser wird dann wohl wieder in einem Echtzeit-strategical ("Warcraft 4?") geführt, doch das ist noch sehr, sehr leise Zukunftsmusik.

In über 60 Locations, die sich in die sieben Regionen Azeroths eingliedern, spielt sich das "Warcraft Adventure" ab. Thrall sammelt dabei fleißig Items für sein Inventory und unterhält sich angestrengt mit über 70 Charakteren, von denen einige keine Unbekannten sind. Viele der Helden aus "Warcraft 2" und "Beyond the Dark Portal",



# ADVENTURE

## Clans

vor allem grünhäutige, führen auch im Adventure ein grandioses Leben. Ebenso stammen auch einige Locations aus den drei "Warcraft"-Strategie-Vorgängern. Technisch soll das Blizzard-Abenteuer zwar nichts Bahnbrechendes, aber durchaus Bemerkenswertes bieten. Die hochauflösende Grafik hat sich schon im Vorfeld strikt von rein computergenerierter Grafik, also Rendereien, distanziert. Sämtliche Hintergründe sowie die Charaktere werden handgemalt, gescannt und nachcoloriert.

Der Vorteil liegt auf der Hand – bleibt bei der „klassischen“ Adventureoptik doch viel mehr von der bekannten „Warcraft“-Atmosphäre erhalten. Denn Rendergrafiken hin, 3D-Abenteuer her: Ein konstruierter Adventureheld und 3D-Hintergründe würden zu diesem Szenario herzlich wenig passen. Wer sich jetzt schon auf das "Warcraft Adventure" freut, tut dies leider zu früh, denn erst der Weihnachtsmann soll das fertige Produkt im Gepäck haben.

kn



**Die orkischen Horden: Streitluetige und brandgefährliche Krieger**

**Warcraft Adventure:  
Lord of the Clans**

Genre  
**Adventure**

Hersteller  
**Blizzard**

Erscheinung geplant  
**Dezember '97**

Bilder auf



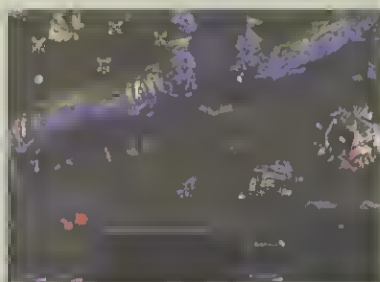
## S T A R C R A F T



**Wilde Schlachten im Weltall**

Das bereits in Power Play 11/96 vorgestellte "Starcraft" macht gute Fortschritte und könnte eine weiteres Highlight im heiß umkämpften Echtzeit-strategiespiel-Sektor werden. Drei große Völker mit jeweils anderen Waffensystemen und Begabungen bekriegen sich in einem Science-Fiction-Szenario. Die Terraner, die Protoss, eine uralte hochintelligente Rasse und die Invaders, recht dumme, aber äußerst fiese Aliens aus den Fernen

des Alls, streiten um Planeten und Raumsektoren. Dabei könnt Ihr Euch wie immer aussuchen, auf welcher Seite Ihr spielt, und mit welchem Völkchen Ihr die insgesamt 30 Missionen überstehen wollt. Gekämpft wird abermals auf einem isometrisch dargestellten Landstrich, der dieses Mal allerdings einen deutlich dreidimensionalen Eindruck erweckt. Zudem wird nicht nur auf Planetenoberflächen geschossen, sondern



**Eine Basis am Fluß**

auch im All und über Space-Plattformen oder sogar in Kommandozentralen. Sehr innovativ soll der eingebaute Editor sein, der es erstmals ermöglicht, eigene Campaigns zu aufzustellen und sie sogar mit individueller Sprachausgabe, Grafik oder Helden-Charaktern zu verzieren. Bis Oktober müssen wir allerdings noch warten, erst dann wird "Starcraft" erscheinen.



**Auf der Planetenoberfläche**


**Starcraft**  
Genre  
**Echtzeit-Strategie**

Hersteller  
**Blizzard**

Erscheinung geplant  
**Oktober '97**

Bilder auf





# HELDEN KENNEN KEINE


— ( ) — IN NAHER ZUKUNFT BESITZEN SOLDATEN DIE GEFÄHRLICHSTE WAFFE VON ALLEN:

— ( ) — INTELLIGENZ. HIMMELFAHRTSKOMMANDOS UND AUSSICHTSLOSE GEFECHTE BIS

— ( ) — ZUM LETZTEN MANN GIBT ES NICHT MEHR. ES SEI DENN,

— ( ) — DER BEFEHL DAZU KOMMT VON GANZ OBEN — VON IHNEN.





ANGST. ABER EIN ZURÜCK.

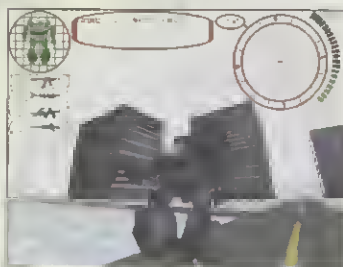
**DARK REIGN**  
THE FUTURE OF WAR

**BOMICO**

Im Exklusiv-Vertrieb von: **REPRESENTATIVE SOFTWARE** <http://www.bomico.de>

# HEAVY GEAR

Activision bleibt den Mech-Sims treu – mit einer neuen Brettspielvorlage



Auch in Städten sind wieder einige Aufträge zu erfüllen

**Heavy Gear**  
Genre  
**Action**  
Hersteller  
**Activision**

Erscheinung geplant  
**4. Quartal '97**

Bilder auf



Das Instrumentarium ist dem in „MW 2“ sehr ähnlich

Das Gelände ist nun nicht mehr flach, die Bäume bestehen aus Polygonen



Nachdem die „MechWarrior“-Lizenz an FASA zurückfällt, die das „BattleTech“-Universum kreiert haben, programmiert und designt die Firma den nächsten Teil der Reihe selbst. Activision, Vorreiter und bis jetzt ungeschlagen im Entwerfen von Robo-Keilereien, sah sich dabei nach einem neuen Szenario um und wurde bei der kanadischen Firma Dream Pod 9 fündig. Die Handlung des Pen-and-Paper-Spiels „Heavy Gear“ spielt im Jahre 6132. Auf dem Planeten Terra Nova stehen sich in der Äquatorregion zwei Kontrahenten gegenüber: Die Confederated Northern-City-States (CNCS) und die Allied Southern Territories (AST), also die Bewohner der Nord- und Südhalbkugel. In den „Badlands“ beharken sich die BOTs (Bipedal One-Man Tanks), die viel kleiner als ihre FASA-Kollegen sind. Dementsprechend ändern sich auch die Bewegungsarten; so ist etwa Klettern und Ducken möglich. Die Animationen werden viel menschenähnlicher sein, sogar Kämpfe innerhalb von Gebäuden soll es geben. Die Hände der Metallkolosse sind voll ausgebildet, können also greifen. Daher finden sich unter den Waffen auch gigantische Wurfgranaten oder überdimensionale Sturmgewehre, deren **Magazine** „von Hand“ gewechselt werden. Das Gameplay wird sich ebenfalls ändern, da weitaus mehr Einheiten das Schlachtfeld bevölkern und sie aufgrund der geringeren Größe schneller und so dynamischer agieren können. Ein weiteres Feature besteht in den „Neural Net Boxes“, die sich auf den Spieler einstellen und darüber hinaus lernfähig sind. Wird der BOT von Raketen getroffen, stuft die N-Net-Box die Flugkörper als Bedrohung ein und reagiert schneller auf sie. Trotz-

dem versteht sich das Gerät nicht als Autopilot, Ihr müßt also immer noch selbst kämpfen. Der beliebte „Customizing“-Screen bleibt natürlich erhalten, so daß Ihr auch bei „Heavy Gear“ Eure Kisten selbst konfigurieren könnt. Die Optik wurde dagegen entscheidend verbessert. Waren bei „Interstate ‘76“ (hier wurde ebenfalls die „MW 2“-Engine benutzt) die Autos schon eine Augenweide, ist hier das Terrain mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet. Flache Ebenen sind passé, stattdessen werden in den rund 40 Singleplayer-Missionen Hügel und Berge geboten, zudem stehen Polygon-Bäume in der Landschaft. Die Direct 3D-Grafik präsentiert sich in Farbtiefen bis zu 16 Bit und unterstützt über die Microsoft-Schnittstelle auch Beschleunigerkarten; ob native 3Dfx- oder PowerVR-Versionen veröffentlicht werden, steht noch nicht fest. Innerhalb der Lizenz will Activision jedenfalls neben weiteren Simulationen auch Rollenspiele und Adventures entwickeln. *mash*



Schön zu erkennen sind hier die Beleuchtungseffekte durch Explosionen



# BAHD IST STICHTAG



**THE DUNGEON  
KEEPER**



WAS LANGE WÄHRT  
WIRD ENDLICH  
BOSE.

© 1995 BULLFROG PRODUCTIONS LTD.

PC CD-ROM

ver. bull 1.0



# BETRAYAL

## Frisches Futter

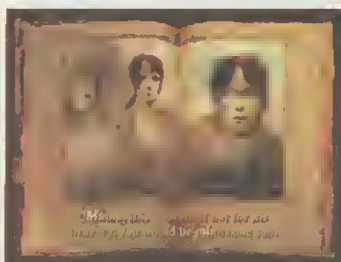
Endlich gibt's wieder Rollenspiel-Nachschub: Sierra arbeitet am „Betrayal at Krondor“-Sequel

### KOSTENLOS

Wer sich schon mal für „Betrayal in Antara“ warmspielen will, kann sich den Oldie „Betrayal at Krondor“ kostenlos auf der Sierra-Homepage besorgen. Die Internetadresse lautet <http://www.Sierra.com/free/>. Das gepackte Spielfile ist rund 10 MByte groß. Das Programm läuft übrigens unter DOS, Windows-95-Besitzer starten am besten im DOS-Modus.



Umsonst übers Net:  
„Betrayal at Krondor“



Die Story wird im Buchstil  
weitererzählt



Die meisten  
Ortschaften  
sind in 3D

Skill mal wieder:  
Welche  
Fertigkeiten  
sind aktiv?

**D**ungeonkrabber, Monstermörder, Freizeit-heroen und Rätselknacker können endlich aufatmen: Das Rollenspiel-Genre erlebt gerade wieder eine neue Blüteperiode. Ein sicheres Zeichen für das Comeback des Rollenspiels sind die Release-Listen diverser Herstellerfirmen, auf denen in schöner Regelmäßigkeit die Titel neuer Rollenspiele auftauchen. Der Grund, warum man solange nichts mehr zum Thema Rollenspiel gehört hat – mal von „Schatten über Riva abgesehen – liegt einfach in den langen Entwicklungszeiten begründet. Immerhin sind Rollenspiele höchst kompliziert zu programmieren. Zudem schlucken alleine das Design und die Testphase solcher Spiele jeweils rund vier bis sechs Monate. Entwicklungszeiten von zwei bis drei Jahren sind ergo die Regel bei diesem Genre. Solche kostenintensiven Großprojekte können sich nur noch wenige Firmen leisten. Sierra ist so eine Firma, die durchaus die finanziellen und personellen Ressourcen hat, um ein Rollenspiel zu verwirklichen. „Betrayal in Antara“ heißt das jüngste Baby des US-Softwareriesen. Wie der Name schon andeutet, ist „Betrayal in Antara“ die Sequel zum Rollenspiel-Oldie „Betrayal at Krondor“ (Test in Power Play 7/93). Allerdings hat „Antara“ inhaltlich nichts mehr mit dem vier Jahre alten Vorgänger zu tun (siehe Kasten „Verwirrung um Krondor“).

Mangels literarischem Riftwar-Background haben sich Designer Peter Sarrett und Producer Steve



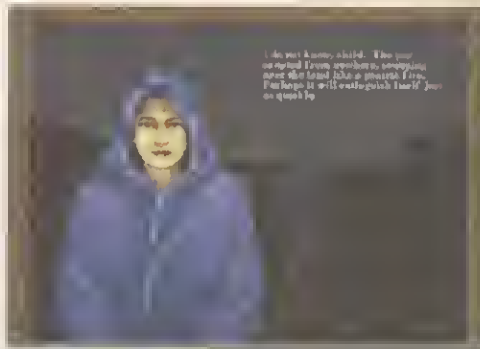
Miles eine frische Hintergrund- und Spielgeschichte einfallen lassen. Hierbei geht's um einen jungen Helden, der zusammen mit drei weiteren Charakteren verschiedene Aufgaben im Land Antara zu lösen hat. Schon bald merkt der Spieler, das etwas faul im Märchenidyll ist. Wie der Vorgänger, ist „Betrayal in Antara“ in mehrere Kapitel unterteilt. In jedem Kapitel gibt's – unabhängig von der eigentlichen Story – kleinere Rätsel und Aufgaben. Beispielsweise muß geklärt werden, warum mehrere Dörfer einer Monsterblockade unterliegen, oder die verlorenen Eberinge eines jungen Brautpaares sind zu suchen. Das Spielsystem und die optische Aufmachung von „Antara“ sollen dem Oldie „Betrayal at Krondor“ ähneln. Ihr seht die Umgebung aus der Ich-Perspektive in 3D – diesmal allerdings in SVGA. Am unteren Bildschirmrand sind die Portraits Eurer Heldencrew zu sehen. Zu Beginn habt Ihr nicht alle Figuren dabei und



# IN ANTARA

## für Kerkerkünstler

könnt auch keine Charaktere „erschaffen“. Im Spielverlauf schließen sich zusätzliche Helden Eurem Team an. Die eigene Truppe, NPCs und Monster sind übrigens nicht mehr – wie in „Betrayal at Krondor“ – gefilmt und digitalisiert, sondern in 3D gebaut und dann per Hand „nachgemalt“. Gefechte mit Gegnern finden im Regelfall „gewollt“ statt: Denn in der 3D-Umgebung seht Ihr auftauchende Monster schon auf geraume Entfernung. Das taktische Kampfsystem ist ebenfalls „Betrayal at Krondor“-inspiriert. Kommt es zu einem Gefecht, wird auf den Kampfbildschirm umgeschaltet. Hier seht Ihr Helden und Bösewichter aus einer isometrischen Perspektive. Per Mausklick werden die Figuren über quadratische Felder gesteuert. Auf Knopfdruck schlägt Ihr mit Waffengewalt zu, blockt einen gegnerischen Angriff ab, oder murmelt eine Zauberformel. Zudem könnt Ihr entscheiden, wie Ihr mit der benutzten Waffe zuhaut (z.B. stechen). Einsteigerfreundlich: Wer will, kann die Kämpfe auch vom Computer für sich austragen lassen. Wichtig für den Ausgang des Kampfes sind dabei nicht nur die nötigen Ausrüstungsgegenstände, sondern auch die passenden Skills. So lassen sich bei jedem Charakter die gewünschten Fertigkeiten individuell einstellen. Dabei werden dann auch nur die „aktiven“ Skills weiter ausgebildet. Wollt Ihr eine neue Mischung der Fertigkeiten, so kann dies jederzeit wieder geändert werden. Neben dem taktischen Kampf und dem umfangreichen Skill-

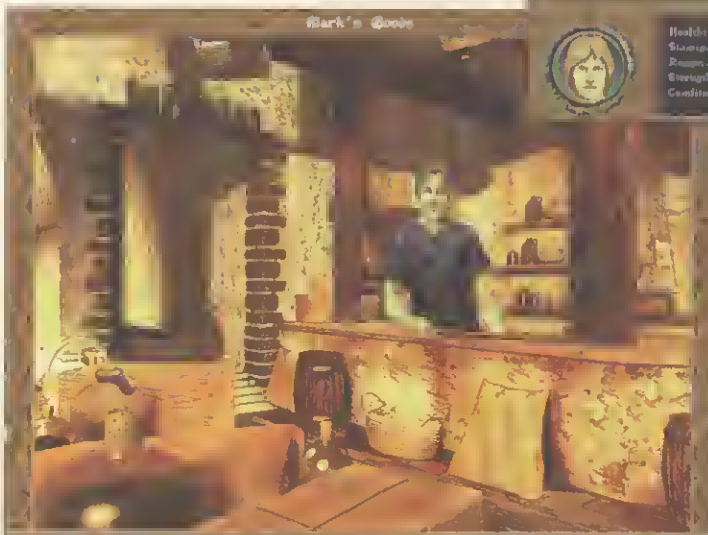


**Gesprächig:** Die meisten Konversationen mit NPCs sehen so aus

system, sollen eine weitere Reihe von Features „Betrayal in Antara“ dem Dungeon-Freund schmackhaft machen: Eine vergrößer- und beschriftbare Landkarte der jeweiligen Umgebung gehört ebenso dazu, wie eine Art Gesprächsspeicher. Unterhaltet Ihr Euch mit wichtigen NPCs, werden die Gespräche „aufgezeichnet“. Aus „Betrayal at Krondor“ bekannt: Schatzkisten, die erst geöffnet werden können, wenn ein Wortpuzzle gelöst und das Schloß der Kiste mit der richtigen Antwort füttert ist. mh



**Taktisch, praktisch, gut:** So soll der taktische Kampfschirm von „Antars“ aussehen



**Shop mal wieder:** Je nach Ladsn, gibt's sins andere Grafik

### VERWIRRUNG UM KRONKOR

Die Verwirrung ist perfekt: Welche Firma macht jetzt den „offiziellen“ Nachfolger zu „Betrayal at Krondor“? Denn Raymond E. Feist, der geistige Vater von „Betrayal at Krondor“ und Autor der beliebten „Riftwar“ Fantasy-Romane, wechselte nach hefti-



**Feist inside:** „Return to Krondor“ von 7th Level

gen Streitereien mit Sierra-Tochter Dynamix kurzerhand die Fronten und bastelt seitdem mit Programmierern der US-Company 7th Level ebenfalls an einem neuen Rollenspiel. „Return to Krondor“ – so der Titel des 7th-Level-Spiels – ist zumindest inhaltlich das zweite Krondor-Kind. Technisch hingegen ist bei „Betrayal in Antara“ die Verwandtschaft zum Vorgänger nicht zu übersehen. Der lachende Dritte beim Streit der Firmen dürfte auf alle Fälle der Kunde sein: Ob nun Feist drin ist oder nicht, einen gehaltvollen Eindruck hinterlassen beide Spiele und erst ein ausführlicher Test wird zeigen, welches Programm die Nase vorn hat.

### BETRAYAL IN ANTARA

Genre  
**ROLLENSPIEL**  
Hersteller  
**Sierra**

Erscheinung geplant  
**August '97**

Nach über sechs Jahren fliegt der Rote Baron wieder und schickt sich an, der König der Lüfte zu werden



Ganz links: Ernst Udet (62 Abschnitte), der den 1. Weltkrieg überlebte und in den Vierzigern Selbstmord beging



Gary Stottlemeyer, Designer des Flugspektakels

# RED B

## Als Luftkämpfe



Mit Liebe zum Detail: Eine Kleinstadt

Angriff auf eine Brücke



Als Waffe traten Flugzeuge erstmals im Ersten Weltkrieg auf. Fiel ihnen anfangs noch die Aufgabe der Aufklärung zu – bewaffnet war man mit Pistolen und schoß damit bei zufälligen Begegnungen aufeinander – wurden die „fliegenden Kisten“ ab Mitte des Krieges planmäßig und organisiert eingesetzt, z.B. für Bombenangriffe. Oft mußten Männer gegeneinander antreten, die sich aus Vorkriegstagen persönlich kannten; so entstand ein Gefühl der Ritterlichkeit und des Respektes voreinander.

Dynamix arbeitet seit Februar 1994 an dem Nachfolger seiner State-of-the-Art-Simulation, die erst unlängst von Empires „Flying Corps“ entthront wurde. Über 35 000 Mannstunden wurden investiert, um maximalen Realitätsgrad zu erreichen. Ein wichtiger Punkt hierbei ist der dynamische Missionsgenerator, der alle Vorkommnisse in den vorherigen Aufträgen berücksichtigt und so etwa die Staffelduteilungen je nach Dringlichkeitsgrad ändert. Somit wird gewährleistet, daß keine Kampagne der anderen gleicht und eine hohe Motivation besteht, sie noch einmal zu spielen. 40 Flugzeuge hat das Team um Lead-Designer **Gary Stottlemeyer**

in das Programm integriert, von denen Ihr 22 auch selbst fliegen könnt. Rund 60 Fliegeraspekte samt ihrer Personalakte sowie die knapp 200 Staffeln auf Seiten der Deutschen, Briten, Amerikaner und Franzosen sind vertreten, wobei alle Daten geschichtlichen Tatsachen entsprechen; es

wurde nämlich genauestens recherchiert, wer zum welchem Zeitpunkt bei welcher Einheit gedient hat. Im dynamischen Missionsverlauf kann sich dies natürlich ändern.

Seid Ihr zum Staffelführer aufgestiegen, liegt auch die Verantwortung für Eure Untergebenen bei Euch. Bei allen Einsätzen müßt Ihr die Aufstellung abwägen, denn viele Piloten haben die ersten 10 Aufträge nicht überlebt. Diejenigen, die sich zu Profis mauserten, zeigten nach etwa sechs Monaten Ermüdungserscheinungen und Streßsymptome, wenn sie keinen ausgedehnten Urlaub bekamen. Dies findet Ihr auch in „RB II“ wieder, wobei sich Euer eigenes Können in der Moral der Mannschaft widerspiegelt; wer möchte schon einen Staffelpatzen haben, der von seinen eigenen Mannen aus brenzligen Situationen befreit werden muß?

Das Beförderungssystem wurde geschichtlich angepaßt; während es auf US- und britischer Seite schnell neue Ränge hagelte, blieben deutsche Piloten oft lange Zeit an den Dienstgraden Leutnant und dann Oberleutnant hängen, denn Offiziersstreifen wurden – preußisch korrekt –



# ARON II

## noch ritterlich waren

erst nach bestimmten Dienstzeiten vergeben. Auch der zeitliche Eintritt in das Geschehen hängt von der gewählten Kriegspartei ab. Kommen auf deutscher Seite die ersten „richtigen“ Einsätze schon im Oktober 1915 auf den Plan, greift Ihr als Brite oder Franzose erst einige Monate später ein.

In der Berichterstattung finden sich ebenfalls Unterschiede. Neben einem objektiven, mit Filmmaterial unterlegten Bericht zu wichtigen Ereignissen bekommt Ihr ein Kriegstagebuch, das von den wahren Begebenheiten je nach Partei abweicht, jedoch immer noch um Informationsgehalt bemüht ist. Die Zeitungsmeldungen jedoch trafen vor Patriotismus und Propaganda, so daß Ihr immer bemüht sein solltet, den wahren Kern darin zu erkennen.

Wie beim Vorgänger kommt die von Dynamix selbstentwickelte 3Space-Grafikengine zur Anwendung. Sie wurde selbstverständlich den heutigen Gegebenheiten angepaßt und unterstützt Direct3D. Das demnächst erscheinende „Pro Pilot“ wird dieses System ebenfalls benutzen. Ein „Virtual Cockpit“ gehört im Flugsimulationsbereich mittlerweile zum Standard. Aber auch der Boden wurde nicht vergessen; authentische Höhenzüge, mit den entsprechenden Texturen versehen, bieten grafische Orientierungspunkte, rund 30 Gebäudearten sorgen dafür, daß Dörfer und Kleinstädte realistisch wirken. Die Bodentexturen ändern sich je nach Jahreszeit, wofür die Grafiker extra auch zu den entsprechenden Zeiten mehrmals die Originalschauplätze

besuchten. Bei aller grafischen Pracht haben die Designer trotzdem an die Cleverness der CPU gedacht; damit die unter Umständen hundert Einheiten – Flugzeuge, FLAK-Stellungen, Züge – nicht die komplette Rechenleistung aufessen, arbeitet die KI nach dem „Vater-Sohn“-Prinzip. Jedes Objekt („Sohn“) gehört einem übergeordneten („Vater“) an, etwa ein Panzer einem Bataillon. Ist der „Vater“ weit entfernt, wird nicht mehr das Verhalten jedes einzelnen „Sohnes“ berechnet, sondern nur noch eine Gesamtvorgabe. Gelangt Ihr wieder in die Nähe, ermittelt der Rechner abermals die Handlungsweisen einzeln.

Das aerodynamische Modell wird sehr akkurat ausfallen, denn jedes wichtige Bauteil (Rumpf, Flügel) hat einen eigenen flugphysikalischen Schwerpunkt. Trefferwirkungen, die sich sogar nach der Wucht des Einschlages richten, werden so korrekt simuliert. Dies gilt auch für die Wirkung von **Bomben**. Eines der wichtigsten Features ist der Multiplayer-Modus, den „RB II“ seinem schärfsten Konkurrenten „Flying Corps“ voraus hat. Ob sich Dynamix wieder an die Spitze setzen kann, wird dann unser Test im Herbst aufschlüsseln.

*mash*



**So wurden früher Bomben abgeworfen: Rauelehnen, Zielen, Loslassen**

### RED BARON FÜR ALLE



**Das Original in der 16-Farben-Version**

Diejenigen unter Euch, die einen Internetzugang haben, können sich unter der Adresse <http://www.sierre.com/free/> die 16-Farben DOS-Version vom Original „Red Baron“ runterladen. Diese erschien damals für Leute, denen die zunächst veröffentlichte Fassung in 256 Farben zu hardwareintensiv war. Das File ist etwa ein Megabyte groß und sollte daher keine zu großen Löcher in Eure Geldbeutel bzw. Telefonrechnung reißen.



**Der Blick aus der Kanzel: Alle Anzeigen befinden sich auf den Armaturen**

**Aus diesem Luftkampf geht der französische Pilot als Sieger hervor**

**Red Baron II**  
Genre  
**Flugsimulation**  
Hersteller  
**Dynamix/Sierra**  
Erscheinung geplant  
**September '97**

Bilder auf



# Privat bin ich eh

# TOMB RAIDER

*featuring Lara Croft*

Unterstützt die

**miro** CRYSTAL VRX  
und andere 3D-Grafikkarten



*Geheimnisse unter:* <http://www.hyper-world.com>



# er schüchtern.

KMF, Hamburg

**PCtotal**

PC total 1/97



Maniac 12/96



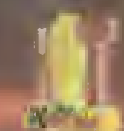
PC Games 1/97



PlayStation Magazin 12/96



Power Play 1/97



PC Joker 1/97



PC Action 12/96



Game 12/96



Mega Fun 12/96

**CORE**

**EIDOS**

INTERACTIVE

THE COMPLETE GAMING EXPERIENCE

**AB JETZT AM KIOSK!**

Ein Sonderheft von POP/Rock

# Mega SPORT

Alle Stars der Bundesliga 96/97

**STORIES UND POSTER:**

**KLINSMANN**  
**SAMMER**  
**SCHOLL**  
**MÖLLER**  
**HÄBLER**  
**BOBIG**  
**ZIEGE**  
**DUNDEE**  
**KAHN**  
**BASLER**  
**ELBER**

**2 MEGA  
POSTER**

**KLINSMANN  
TORE TRAGIK  
TRÄNEN**

LARS  
RICKEN



MEIN TEAM DER  
BUNDESLIGA 96



**DAS MAGISCHE  
DREIECK**  
Wie Stuttgart die



**DIE  
JUNGEN  
MIT DEM**

**STARK!**



# SUPPORT **797** RT

Hier bieten wir Euch alles, was Ihr an Informationen rund um Computerspiele braucht – angefangen bei Tips zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.



## [Erste Hilfe]

- Neue Rennmaschine von AMD** 104  
Der K6 PR2-200 im Test
- Chaintech 5TTM ATX** 105  
Das MMX-taugliche High-Tech-Board
- Festplatte mit Ladehemmung** 106  
LW-Konfiguration und Partitionierung

**MagnaMedia** Verlag AG  
Redaktion POWER PLAY  
Hans-Pinsel-Str. 2  
85531 Haar bei München

## [Tips & Tricks]

- MDK** 66  
So rettet Ihr die Erde
- Alarmstufe Rot - Gegenangriff** 74  
Wichtige Tips zum „Allianz“-Sieg
- Magic - The Gattering** 96  
Überlebenshilfe für Shandalar, Teil 1
- Redneck Rampage** 103  
Randalieren leicht gemacht
- Imperium Galactica** 103  
Kleine Mogeleyen für Strategen
- Need for Speed 2** 103  
Geräuschvolle Überraschungs-Codes
- Interstate 76** 103  
Trickreich in den nächsten Level

# HILFE



Martin Schnelle

**Endlich haben wir für Euch eine „MDK“-Komplettlösung. Und natürlich gibt's auch wieder etwas für Echtzeitstrategen: Zur C&C-2-Missions-CD „Gegenangriff“ haben wir einen Strategie-Guide auf Seiten der Allianz samt der Ameisen-Bonusmissionen.**



## MDK

Die Rettung der Erde in der Gestalt von Kurt hat Stefan Richter aus Bramsche übernommen. Hier verrät er uns mit Hilfe einiger Skizzen, wie man als Held das große Unheil von unserem schönen Planeten abwendet.

### Allgemeines

Karten findet Ihr lediglich für die komplexeren Räume, alles weitere steht im Text. Seid sparsam mit Bonus-Items; in einigen Abschnitten ist jedes Prozentpünktchen Lebensenergie wichtig. Deshalb solltet Ihr immer versuchen die Gegenstände optimal „auszunutzen“. Das bedeutet, eßt ein Hühnchen erst dann, wenn Ihr 50% oder weniger Lebensenergie besitzt. Ist ein Sektor aufgeräumt, könnt Ihr natürlich alles mitnehmen. Extra-Munition verbratet wie Ihr wollt; falls es nützlich wäre ein Item für eine bestimmte Situation aufzuheben, weisen wir extra darauf hin.

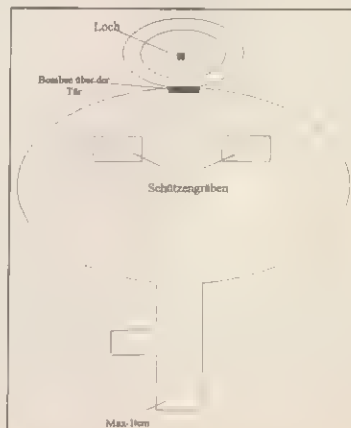
### Level 1: Laguna Beach/USA

Im freien Fall auf den Sandcrawler könnt Ihr Euch voll auf das Item-Sammeln konzentrieren. Ärgert Euch nicht über Raketentreffer, denn am Landeplatz wartet hinter Euch ein „Ich bin topfit“-Item (der kleine Kasten mit Beinen), das zu 150% Energie verhilft. Begebt Euch nun in den ersten Raum. Schießt das erste Alien, dann die beiden weiteren herunterfallenden ab. Öffnet mit der Mini-Atombombe die Tür, wobei Ihr auf ausreichenden Abstand achten solltet. Nachdem Ihr durch den Tunnel gelaufen seid, landet Ihr im „Übungsraum“. Bleibt dicht zur Tür oben auf der Empore stehen, so daß Ihr über die rote Panzerscheibe auf den Turm sehen könnt. Eliminiert das Alien, indem Ihr die Zielscheiben ins Visier nehmt. Verfährt ebenso mit den folgenden zwei



Robotern. Nun segelt eine Handgranate vom Himmel, mit der ihr die Scheibe sprengen könnt (Abstand!). Springt jetzt mit dem Fallschirm auf die Säule, um den Mörser zu holen. Mit diesem feuert Ihr im Sniper-Modus nun durch die Öffnung über dem Tor in der Wand. Haltet aber mindestens eine Granate für den Endgegner übrig. Zerstört schnell den Monstergenerator und bebt die Attrappe samt Sniper-Granate auf. Im Zielmodus schießt Ihr dann die drei Aliens auf den Säulen ab, indem Ihr auf die Köpfe anlegt. Hüpfet nun über die Glassäulen zur Tür und gelangt in den großen Raum (Skizze 1-1). In der linken Ecke liegt ein Max-Item, das Ihr flugs aufammelt. Wenn Ihr Euch umdreht, seht Ihr in ein großes Tor, das von Schützengraben flankiert wird. Vernichtet zuerst mit dem Max-Luftangriff den Panzer, dann zielt auf die mittlere der drei Bomben. Die Tür öffnet sich nun und Ihr zerstört die beiden Monstergeneratoren. Weicht in jedem Fall den beiden Kamikaze-Aliens aus, die jetzt auf Euch zurasen. Stürmt nach vorn und hüpfet mit den „Strafe“-Tasten

berum, um den Schüssen der Roboter zu entgehen. Schießt die Aliens ab, die in den Schützengraben sitzen. Achtung: Manchmal kommen Euch dann Kamikaze-Einheiten entgegen. Lauft in das Gebäude und feuert auf den in der Grube befindlichen Monstergenerator, dann auf die restlichen Gegner. Sam-



**Skizze 1-1: Hier werdet Ihr erstmals richtig beschossen**



# SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten:

Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Inhaber des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt Ihr einen Anruf von POWER PLAY. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. **Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit.** "Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier **ohne Linien oder Karos** und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Solltet irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Bei mehreren eingegangenen Lösungen zu einem Spiel nehmen wir die qualitativ beste, bei gleichwertigen Tips (z. B. Cheats oder Hexcodes) entscheiden wir per Datum des Poststempels/Eingangsstempels.

Schickt Eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

**MagnaMedia Verlag AG**  
Redaktion POWER PLAY  
Stichwort: Tips & Tricks  
Postfach 1304  
85531 Haar bei München

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, so könnt Ihr Euch in gewohnter Weise schriftlich an uns wenden oder unsere Hardware-Hotline zu Rate ziehen, die Euch jeden **Sonntag** in der Zeit von **11 bis 15 Uhr** unter der Rufnummer

**089/162675**

zur Verfügung steht. Fragen zu Spielen oder Tips richtet Ihr bitte schriftlich an unsere oben genannte Adresse.



STAR TREK®  
DER ERSTE KONTAKT™

Ein spektakulärer  
Action-Thriller.

Ein Meisterwerk an  
Special Effects.

Ein Muß für jeden  
Science Fiction-Fan.

AB ENDE JUNI AUF VIDEO!

STAR TREK-INFOLINE: 0190-19-1701

(12 Sekunden = 23 Pfennige DE-Te Medien)

<http://startrek.msn.com>

GROSSES INTERNET-GEWINNSPIEL

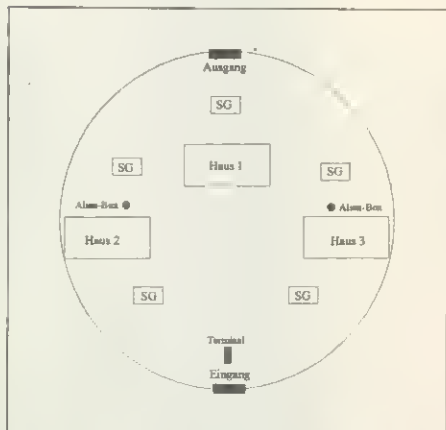
<http://www.microsoft.com/germany/hometower/stock/default.htm>

MITMACHEN & GEWINNEN!



A VIACOM COMPANY

STAR TREK®  
AND VIDEO

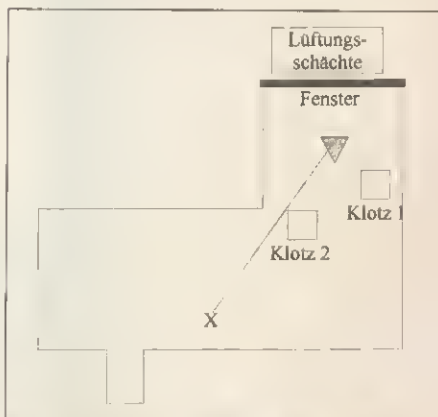


**Skizze 1-2: An diesem Ort dürft Ihr einen Rundflug absolvieren**

melt jetzt die Items ein, wobei Ihr auf Angriffe von oben achten müßt, und verschwindet durch das Loch im Boden. Ihr findet Euch in einem U-Bahn-Schacht wieder, den Ihr entlang lauft. Hier begegnen Euch drei bis vier Kamikaze-Aliens, dann erreicht Ihr eine Haltestation. Tötet den meckernden Offizier per Sniper-Modus, springt auf den rechten Bahnsteig und rennt in den kurzen Gang rechts. Den dort befindlichen Monstergenerator zerstört Ihr, ebenso denjenigen, der auf dem linken Bahnsteig ist. Schießt dann die Roboter ab und sammelt die Extras auf (Bonbons, Handgranaten, Sniper-Granate). Hinten links befindet sich der Ausgang, der jedoch von einem Panzer bewacht wird.

Im nächsten Abschnitt (Skizze 1-2) geht es sehr hektisch zu, lauft daher immer mit gedrückter „Shift“-Taste und ballert ununterbrochen. Dieser Abschnitt besteht aus drei großen Gebäuden (Haus 1,2,3) sowie fünf Schützengräben (SG). Das Terminal benutzt nicht, da Ihr beim Rundflug stark beschossen werdet. Entschließt Ihr Euch doch dazu, feuert ein paar Mal auf das Terminal und steigt dann in das Flugzeug ein. Konzentriert Euch auf das Bombardieren der Generatoren und Gebäude, wobei sich in letzteren oftmals Items befinden. Bleibt Ihr auf dem Boden, kümmert Euch in gewohnter Weise um die ersten beiden Schützengräben, lauft zwischen den Häusern durch und zerstört zuerst die beiden Monstergeneratoren. Kümmert Euch dann um den Panzer, danach um die restlichen Roboter. Achtet dabei auf das Bombardement von oben. Sind alle Fußtruppen erledigt, versucht die Häuser zu öffnen, indem Ihr die Transporter so abschießt, daß ihre Trümmer auf das jeweilige Dach fallen. Wichtig ist nur Gebäude 1, da sich dort neben einem Huhn eine Atombombe befindet, die Ihr zum Öffnen der Tür braucht.

Lauft nun nicht direkt um die Ecke (Skizze 1-3), sondern erledigt zuerst die Gleiter. An der mit „X“ markierten Stelle bleibt Ihr stehen und zerstört im Sniper-Modus den Geschützturm. Klettert auf Block 1 und feuert in jede der vier Öffnungen eine Mörsergranate. Zielt dabei hoch, da die Projektile in einer Parabel fliegen. Auf der anderen Seite des Grabens kommen nun zwei Panzer, denen Ihr Euch auf bekannte Weise entledigt. Gebt nun so nah an die Kante, daß Ihr die Aliens in den drei Öffnungen mittels Sniper-Modus abschießen könnt. Segelt dann nach unten. Der nächste Raum ist voller Glasplatten. Erledigt zuerst alle erreichbaren Roboter von Eurer Plattform aus und segelt nun weiter nach unten. Zerstört die Zielscheibe in der Mitte und fliegt im Windkanal nach oben. Schießt nun den Zwischengegner ab, springt über die Platten im Kreis nach oben und kümmert Euch dabei um die restlichen Roboter. Im jetzt folgenden Raum seid vorsichtig, um die gegenüberliegende Tür nicht zu öffnen. Haltet Euch links und feuert auf den Wachdroiden. Diesen könnt Ihr somit als Tarnung benutzen und durch die Tür an den Wachrobotern vorbeifahren. Dort liegt für Euer Inventory die „interessanteste Bombe der Welt“, dann verschanzt Euch hinter einem der Blöcke. Geht nun so weit mit dem Rücken zur Wand, daß Ihr den großen Roboter in der Mitte per Sniper treffen könnt, ohne selbst beschossen zu werden. Ist er erledigt, werft den anderen Wächtern die Bombe vor die Nase und zündet sie per gezieltem Schuß aus sicherer Entfernung. Lauft raus bis zur Tür, nehmt die Atombombe und sprengt damit die Tür in die Luft. Der nächste Windkanal führt direkt zum Endgegner. Zoomt seinen Turm ganz nah heran und schießt ihm die übrige Sniper-Granate genau zwischen die Augen, womit er außer



**Skizze 1-3: Zerstört den Geschützturm durch gezielte Granatschüsse in seine vier Öffnungen**

Gefecht sein dürfte. Trefft Ihr nicht, habt Ihr eine ganze Menge Probleme: Erstens ist der gute Herr ganz schön hartnäckig, zweitens schickt er Euch seine Schergen auf den Hals. Zielt also gut!

## Level 2: Lindfield/England

Auch in diesem Level liegt hinter Euch anfangs ein Goodie, in diesem Fall eine Sniper-Granate, die Ihr Euch natürlich einverleibt. Lauft dann die Schräge hinunter und schießt den violetten Droiden ab, indem Ihr mit gedrückter „Shift“-Taste vor- und zurücklauft. Erst dann erledigt Ihr den Wachroboter, denn nun greifen Jäger an. Dafür taucht eine Atombombe auf, die Ihr für die Tür braucht. Diesmal sind die Räume durch Rutschen miteinander verbunden. Versucht, möglichst viele Boni mitzunehmen. Im nächsten Raum könnt Ihr mit 100% Health versuchen, an der Zielwand vorbei auf die andere Seite zu springen. Seid Ihr dagegen verletzt, springt erst nach rechts unten und holt Euch das Health-Item. Im nächsten Raum lauft Ihr die Rampe hoch und holt Euch den Mörser. Mit ihm feuert Ihr eine Granate durch die Luke in der Scheibe, wodurch Euch die Atombombe für die Tür entgegenfliegt. Im nächsten Raum befindet sich ein Zwischengegner samt seiner Helfershelfer. Springt herunter und zerstört erst ihn, dann den Rest der Bande. Lauft auch hier wieder ständig vor und zurück, dann schnappt Euch die Handgranaten auf der Galerie. Laßt Euch durch das Loch fallen, wodurch Ihr wieder im Raum mit den schweren Waffen landet, diesmal jedoch auf der anderen Seite. Tötet die beiden Gegner und springt auf das Geschütz mit dem Hähnchen. Jetzt feuert ein wenig – durch den Rückstoß fliegt Ihr durch die Glas-scheibe in den nächsten Raum. Hier findet sich ein „Ich bin topfit“-Item. Segelt erstmal auf den Boden und zerstört Aliens und Monstergenerator. Segelt dann über den Windkanal auf die Plattform und lauft die Stege entlang. Habt Ihr die Mauer in der Raummitte überquert, springt herunter und vernichtet sämtliche Roboter. Kehrt danach auf die Plattformen zurück und bewegt Euch Richtung Ausgang. Als nächstes folgt eine große, verspiegelte Halle. Segelt auf eine der Plattformen und kümmert Euch um den Zwischengegner. Vermeidet das Herunterfallen, da unten große Kugeln auf Euch zurollen. Nehmt den Ausgang und ignoriert einfach die Eisenbirne und den Gleiter. Im folgenden Raum bekommt Ihr es mit starken Gegnern zu tun; vernichtet zuerst die drei großen Droiden. Daraufhin segelt eine Atombombe her-

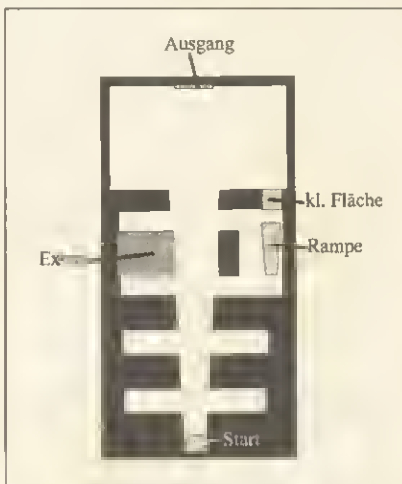




unter, die Ihr zum Türöffnen braucht. Verlaßt die ungastliche Stätte, woraufhin Ihr am nächsten Ort erst die herumlaufenden Außerirdischen abschießt. Wartet dann an der Rampe auf den landenden Gleiter und kümmert Euch um seine Fracht, ein paar aggressive Rohoter. Springt dann auf das Fluggerät und vernichtet nun die restlichen Gegner. Während des Fluges feuert ein wenig, damit die wartenden Droiden Euch nicht zu sehr beschießen, dann gelangt Ihr zum zweiten Obermotz: Gunta Jr. Laßt nach Betreten des Raumes auf die Rampe und geht ein paar Sniperschüsse auf Gunta ab. Daraufhin hüpfet er in sein Raumschiff und fährt im Kreis herum. Benutzt vornehmlich die Sniper-Granaten, womit er relativ schnell erledigt sein sollte. Falls Eure Lebensenergie bedrohlich sinkt, benutzt einfach das Hühnchen.

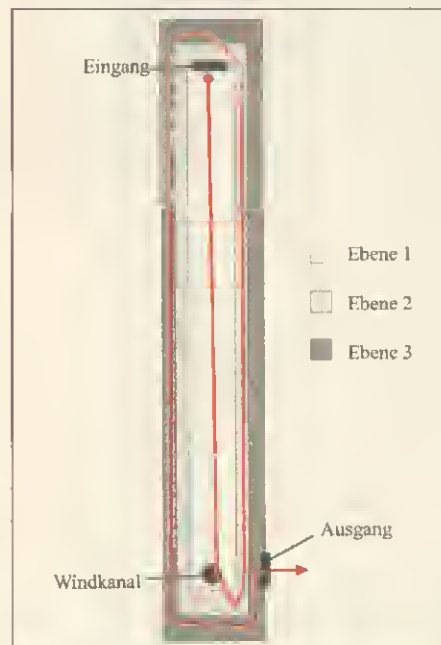
### Level 3: Livingston/Schottland:

Eins vorweg: Spart einige Handgranaten für den Kulissenwald auf. Besonders im hohen Schwierigkeitsgrad solltet Ihr alle aufheben, da Ihr sonst Probleme bekommen werdet. Nach dem freien Fall auf den Sandcrawler findet Ihr Euch auf einem erhöhten Podest



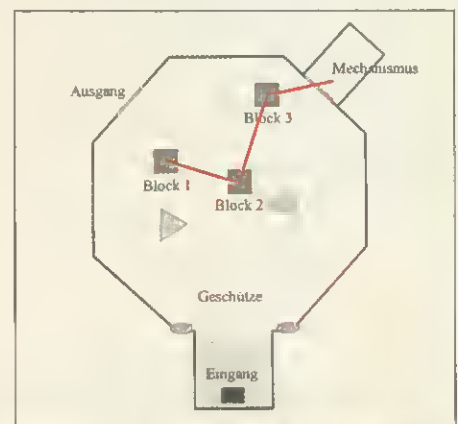
**Skizze 3-1:** Zerstört an diesem Ort zunächst die Schußanlagen

wieder (Skizze 3-1). Nehmt sofort die Tür am Ende der Ebene ins Visier und zerstört dann zuerst die heiden Selbstschußanlagen, dann den großen, schwarzen Droiden. Wehrt Euch nun gegen die heranfliegenden Gleiter und die herumlaufenden Rohoter. Herrscht erst einmal Ruhe, nehmt die Tür selbst aufs Korn und schießt auf die kleinen Blöcke, die rechts und links die Tür verschließen. Jetzt könnt Ihr aus sicherer Position die heiden Kamikaze-Aliens abwehren, die aus der Tür herausstürmen. Hüpfet herunter, laßt weiter nach vorn und sammelt die Items in den seitlichen Ausbuchtungen. Ihr solltet auch schon die neue Türhewachung und die kleinen Wachdroiden erledigen. Nun laßt links zu der Rampe und springt auf die kleine Ebene. Achtung! Vor Euch steht ein Elite-Roboter. Diese Viecher können vor allem im Rudel gefährlich sein, da sie sowohl rote als auch starke, blaue Laser haben und außerdem blitzschnell auf Euch zurasen können. Deshalb erledigt den Kerl schnellstmöglich mit Dauerfeuer. Ihr könnt von der Ebene aus nun die restlichen Monster abschießen und über die Schräge der Wand links neben Euch (wenn Ihr Euch in der kleinen Ausbuchtung befindet) auf Wand X springen und von dort auf die mit „Extras“ gekennzeichnete Ebene segeln, um das Max-Item mitzunehmen. Jetzt geht es zum Ausgang. Im nächsten Raum haben die Aliens zu ihrem eigenen Vergnügen einen schicken Swimmingpool



**Skizze 3-2:** Hier erwartet Euch eine freie Fläche; bleibt in Bewegung!

angelegt – unangenehmerweise ohne Wasser. Hier zerstört zu Anfang per Sniper zügig die heiden Selbstschußanlagen und erledigt dann schnell die eingetroffenen Roboter samt Wachdroiden. Sammelt alle Extras ein. Achtung: Im Pool sitzen zwei gefährliche Roho-Hunde! Geht die Rampe zum nächsten Raum aber nur soweit hinunter, daß Ihr die Flugbasis des Aliens sehen könnt, die in der Mitte des Raumes schwebt. Tötet zuerst die beiden rumlaufenden Kerle und die zwei Rohoter, die auf den seitlichen Vorsprüngen stehen. Geht aber nicht zu weit in den Raum, da der schwebende Außerirdische Euch sonst mit seinem blauen Laser treffen kann. Nehmt ihn ins Visier und holt ihn runter. Sammelt danach alle Extras auf und springt in das Loch in der Raummitte. In der folgenden Glasröhre pustet den Rohoter weg, dann gelangt Ihr an einen Ort, in dessen Mitte sich eine Art Rasenmähermesser befindet. Kümmert Euch nicht darum, sondern laßt in den hinteren Teil des Raumes, wo sich drei Aquarien mit jeweils einem Alien darin befinden. Zerstört vorher die heiden Schußanlagen in dem Bogen. Achtet auf Euren Rücken, denn vom Mähermesser her kommen viele Roho-Hunde. Feuert auf die Aquarien, bis das Wasser grün wird. Sind alle drei Behälter zerstört, zerplatzen alle Rohre und es werden keine Hunde mehr nachproduziert. Das Mähermesser verwandelt sich in eine Plattform, die Euch zum nächsten Platz befördert. Hier gelangt Ihr nun in den „Kulissenwald“. Sammelt zunächst alle Handgranaten ein. Habt Ihr nämlich die Wände durch Beschuß zum Einsturz gebracht, findet Ihr Euch in den schwierigsten Räumen dieses Levels wieder. Direkt vor Euch steht eine große Anzahl pyramidenförmiger Monstergeneratoren, die sehr viele Rohoter ausspucken. Vor dem Ausgang befindet sich zudem ein großer, schwarzer Wächter. Zerstört also mit



**Skizze 3-3:** Auch hier führt Euch die rote Linie zum Ausgang



den Granaten die Generatoren, wobei die Explosionen ziemlich genau sitzen müssen! Habt Ihr dies überstanden, gelangt Ihr in ein knallbuntes Kinderzimmer mit Damaltiner-Teppich. Zielt per Sniper-Modus zuerst auf die beiden Schußanlagen, dann nehmt Euch auf gleiche Weise den Monstergenerator auf der grünen Fläche auf der rechten Seite hinter dem blauen Pfeiler vor. Erledigt alle restlichen Gegner und segelt danach auf die blaue Säule zu, denn dahinter wartet auf dem Boden ein 150%-Item. Kümmert Euch nun um die beiden Elite-Roboter. Bekämpft sie am besten von einem der Vorsprünge aus, da sie immer wieder auf Euch zu rasen. Feuer dann auf die übrigen Aliens und lauft zum linken roten Loch in der Wand. Dieses bringt Euch zu der grünen Fläche, auf der der Monstergenerator stand. Von der mit dem Pfeil gekennzeichneten Rampe springt Ihr auf die gelbe Fläche in der Raummitte. Segelt von dort aus zu allen Extras und anschließend zum Ausgang (blau, oben rechts). Hier wartet jedoch noch ein gefährlicher, türkisfarbener Wächter. Der nächste Abschnitt (Skizze 3-2) ist groß und ebenfalls nicht ungefährlich. Sofort nach Betreten erledigt Ihr die beiden Schußanlagen und das bemannte Geschütz (in Gesichtshöhe des Außerirdischen ist eine Öffnung im Panzer-glas) per Sniper-Modus. Rennt nun ballern nach vorn, um zum Windkanal zu gelangen und so auf die erste Stufe am Rand zu schweben. Erledigt die Roboter und eliminiert den großen Wächter über dem Eingang mit ein paar gezielten Schüssen. Lauft auf der ersten Ebene in Richtung Eingang, von wo aus Ihr auf die zweite Ebene gelangt. Vernichtet alle neu auftauchenden Gegner und lauft zum Ausgang an der Seite. Die rote Linie markiert dabei Kurts Weg. Auf dem nächsten Platz heult eine Alarmglocke. Am Eingang seid Ihr vor Gegnern sicher (Skizze 3-3). Schießt einfach wild in den Hof hinein und vernichtet so die beiden dort herumspringenden Elite-Aliens. Nehmt nun die Droiden

hinter den Fenstern ins Visier und springt dann in den Hof. Zerstört die Geschütze und die restlichen Roboter hinter den Fenstern. Hüpf jetzt über die Blöcke zu dem Mechanismus. Treibt das Rad mit Eurer Kanone an, und der Ausgang öffnet sich. Im darauffolgenden Gang kommt Euch ein Kamikaze-Alien entgegen, und im Raum

selbst warten zwei Elite-Kämpfer, die Ihr am besten von einer erhöhten Position aus erledigt. Feuer nun auf den großen Block unten in der Mitte der Wand. Er besteht aus drei Teilen und gibt dann den Ausweg frei. Laft Ihr den Gang entlang und tötet den Wachdroiden, erscheint ein Alien auf einem Skate-(Flight-)Board, mit dem Ihr nach einem turbulenten Rundflug über das Schwimmbecken zum Obermotz kommt, der einfach zu erledigen ist: Zerstört die Hunde, während seine Glasscheibe sich dreht. Dreht sie sich langsamer, schießt die erscheinenden, orangenen Punkte per Sniper heraus. Sind alle vier vernichtet, ist das Zyklopen-Alien besiegt.

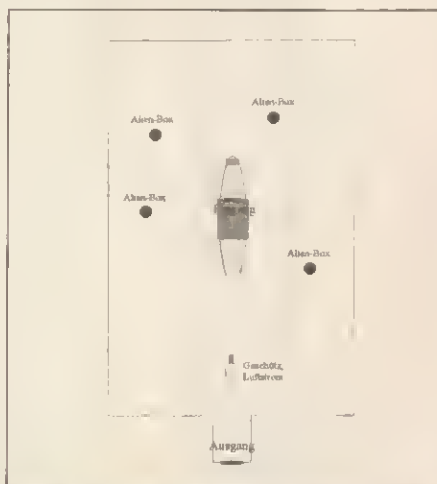
## Level 4: Kirkcaldy/Schottland

Der nächste Level basiert auf vereisten Ebenen und Skate-Board-Einlagen. Fangt beim Flug auf den Sandcrawler möglichst die Schnellfeuermunition auf. Ihr könnt sie gleich anfangs gut gebrauchen, denn im Raum, den Ihr nach dem Sprung von der Klippe durch die Eisplatte erreicht, hält sich ein großer, schwarzer Droide auf. Hebt auch einen der Dummies auf. Ist der schwarze Unhold zerstört, kümmert Euch um die rest-

lichen Aliens, sammelt alle Items auf und begeben Euch auf das Skateboard. Saust durch den ersten Tunnel und tötet rasch den Roboter, der Euch erwartet. Laft auf keinen Fall weiter auf die Eisebene als bis zum Terminal, denn dort warten zahlreichen Geschütze. Schießt im Sniper-Modus die Besatzungen der Kanonen ab; zielt dazu auf die kleinen Gucklöcher. So solltet Ihr sieben der acht Geschütze ausschalten können; feuert auf das Terminal und besteigt den Gleiter. Bombardiert die Außerirdischen und lauft nach der Landung schnell über die Ebene zum Ausgang, der sich hinten rechts (bezugnehmend auf die Richtung, aus der Ihr gekommen seid) befindet und von einem Wachdroiden geschützt wird. Wendet auf diesen wieder die Vor-und-Zurück-Lauf-Taktik an. Nun folgt eine Rutschpartie durch einen Tunnel, in dem Ihr die zehn Knochen aufsammelt; für diese gibt es einen Tornado, den Ihr in der nächsten Ebene gut gebrauchen könnt. Das festgefrorene U-Boot wird von zwei Elite-Aliens bewacht, die auf Euch zu rasen. Weicht ihnen durch Springen aus. Zudem bekommt Ihr es nach ihrem Tod mit einem Panzer zu tun. Zerstört die Kisten und sammelt die Items auf. Mit Hilfe der Atom-bombe betretet Ihr das U-Boot. Darin befindet sich ein Glaskasten, in dem ein Alien sitzt. Benutzt den Dumie (falls Ihr noch einen habt) und werft Handgranaten in den Luftstrom, der den Kasten schweben läßt. Im nächsten Raum (Skizze 4-1) erledigt zuerst die Außerirdischen, die Euch direkt angreifen. Kümmert Euch dann um die Monstergeneratoren und bleibt dabei immer in Bewegung. Sind alle vier ausgelöscht, zerstört das Geschütz. Anschließend sammelt in aller Ruhe die Items ein, die in den Kisten schlummern. Über den Luftstrom geratet Ihr in eine weitere Rutschaktion, die im letzten Raum des Levels endet. Holt Euch als erstes die Schnellfeuermunition, indem Ihr in dem Luftstrom auf der linken Seite hochfliegt. Schießt schnellstens den Monstergenerator in der Raummitte ab, dann die herumlaufenden Droiden. Lenkt mittels einer Attrappe den Endgegner ab und rückt ihm mit Handgranaten zu Leibe. Sinkt Eure Lebensenergie, benutzt das 150%-Health-Item im Zentrum des Raumes.

## Level 5: Sparrow Pit/England

Nach der Landung seht Ihr ein großes Raumschiff, das mit vielen kugelförmigen Geschützen bestückt ist. Zerstört sie alle, dann ist auch das Schiff vernichtet. Achtet dabei darauf, daß Ihr nach dem ersten Schuß



**Skizze 4-1: Im vorletzten Raum stehen vier Monstergeneratoren**



mit blauen Lasern beschossen werdet. Laßt dann aus der Nische heraus und erledigt alle Aliens. Hiernach kommt ein Gleiter mit einer Atombombe. Tötet alle Roboter und vernichtet das Schiff, um an die Bombe zu gelangen. Laßt nun zur Tür, die von einem violetten Wächter beschützt wird, und sprengt sie auf. Schießt den kleinen Wachroboter neben dem Eingang im nächsten Raum möglichst schon in der Flurbiegung mittels Sniper-Modus ab. Genauso verfährt Ihr mit dem ersten Droiden, den zweiten eliminiert Ihr auf herkömmliche Art und Weise. Springt nun der roten Linie entsprechend (Skizze 5-1) ent-



**Skizze 5-1: Haltet Euch beim Hochspringen an die rote Linie**

sprechend über die Blöcke in den erböht gelegenen Gang. An dessen Ende seht Ihr eine Bombe. Bringt sie zur Explosion und zerstört so den an der mit „X“ markierten Stelle stehenden schwarzen Roboter. Falls er dies überlebt, gebt ihm mit der Kanone den Rest. Von seiner vorherigen Position aus feuert Ihr per Sniper zuerst auf den Droiden, dann auf das Kugelgeschütz. Vernichtet nun die herumlaufenden Aliens und setzt den Gabelstapler außer Gefecht. Bewegt diesen mit Dauerfeuer auf das gelbe Druckfeld, um die blaue Scheibe zu entfernen und zum Ausgang zu gelangen. Zielt dann auf den Wissenschaftler hinter der Glasscheibe und eliminiert das Raumschiff durch Beschießen der Geschütze und des grünhäutigen Kommandanten im Sniper-Modus. Dann öffnet sich eine Tür in der Wand und ein schwarzer Droid taucht auf. Zerstört ihn schnell und wendet Euch dann erst den bekömmlichen Aliens zu. Laßt durch die Tür weiter. Ihr gelangt in eine Zentrale mit einem großen Globus in der Mitte. Bekämpft schnell die Wissenschaftler (ihre Schüsse sind recht ver-

## FANTASTIC MEDIENVERTRIEBS GmbH SHOP

Telefon: 02131/779343 (MO - FR 10.00 - 18.00)  
Fax: 02131/940975 - E-mail: shop@fanpro.com

Fantastic Shop GmbH  
Abt. Computerspiele  
Postfach 100 509  
41405 Neuss

### Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = dt. Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, DU = dt. Untertitel, EV = Engl. Version, \* = bei Drucklegung nicht erschienen

#### Importspele

IBM CD-ROM	
Arena Deluxe US	109,00
Ark of Time US (KOEI)	89,00
Battleground Antietam US	109,00
Battleground Ardennes Deluxe (Neue Version des ersten Battleground-Spiels: verbesserte Grafik, neue Game-Engine, Modemfunktion, spielbar über e-Mail u. v. m.) US	89,00
Battleground Shiloh US	99,00
Callahan's Crossline Saloon US	109,00
Emperor of the Fading Sun US	89,00
F/A 18 Hornet US	109,00
Harpoon 97 US	109,00
Heroes o. M. & Magic II US	99,00
Knights of Xenith US	99,00
Magic T. Gathering: Battlemage US	109,00
Magic T. Gathering (Microprose) US	99,00
Over the Reich US (Avalon Hill)	109,00
Power Oils (Magafech) US	89,00
Star Command US	109,00
Star Control III US	99,00
STAR TREK: Borg US	109,00
STAR TREK: Voyager US	79,00
Steel Panther Scenarios US	49,00
Steel Panthers II Szenarios US	59,00
Wooden Ships & Iron Men US	99,00

#### EA Doppelpacks (EV):

Wing Commander II/Hi Octane	39,00
Space Hulk/System Shock	39,00
Theme Park/Strike Commander	39,00

#### Knülersammlungen

**20 Wargame Classics**  
20 Strategiespiele vonSSI, SSG und Impressions: American Civil War I - III, Gold o. t. Americas, Battlefront, Reach f. t. Stars, Warlords, Conquest of Japan, D-Day, When Two Worlds War, Battles of Napoleon, Sword of Aragon, Wargame Construction Set II, Global Domination, Camer Strike, Pacific War, War in Russia, Clash of Steel, Conflict Core, Conflict Middle East, Burning Steel III, Western Front. US-Version, CD-ROM. DM 69,00

#### Masterpieces of Infocom

A Mind Forever Voyaging, Arthur, Ballyhoo, Beyond Border Zone, Bureaucracy, Cutthroats, Deadline, Enchanter, Hollywood, Infidel, Leather Goddesses of Phobos, Lurking Horror, Moonmist, Nord and Burt couldn't make Head or Tail of it, Planetfall, Plundered Hearts, Seastalker, Sherlock, Sorcerer, Spellbreaker, Staircross, Stationfall, Suspect, Suspended, Trimfy, Wishbringer, The Witness, Zork I, Zork II, Zork III, Zero Zero. US, CD-ROM 69,-

#### Forgotten Realms Archives

Sammlung mit allen 12 Forgotten Realms-Spielen vonSSI: Eye of the Beholder I - III, Pool of Radiance, Pools of Darkness, Secret of the Silverblades, Curse of the Azure Bonds, Halls of the Moon, Treasures of the Savage Frontier, Gateway to the Savage Frontier, Menzoberranzan. US-Version, CD 99,-

#### Definitive Wargames II

Harpoon II & Battleset 2&3, V for Victory I, V for Victory III, Genghis Khan II, Romance of the Three Kingdoms III, Operation Europe, High Command Command HQ, Steel Panthers, Wargame Construction Set II, Clash of Steel. US-Version, CD-ROM 109,-

#### Lost Adventures of Legend

Oldies but Goldies: Companions of Xanth, Eric the Unready, Spellcasting 101 - 301, Gateway I & II, Timequest. US, CD 79,00

#### AD&D Masterpiece Collection

Menzoberranzan, Al Qadim, Ravenloft I & II, Dark Sun I & II US, CD-ROM 89,00

#### Conquer the Universe

Knülersammlung mit UFO, X-Com - Terror from the Deep, Master of Magic, Master of Orion. US-Version, CD-ROM 79,00

#### Extrema Velocity

Sammlung neuerer, extrem guter Flugsimulationen: EF 2000, AH 64 D, ATF, DV 99,00

#### Ultima

Einige Titel der beliebten Fantasy-Rollenspielerreihe sind wieder lieferbar. Alle Titel auf CD-ROM für WIN 95, US-Version.

Ultima Underworld I & II US	49,00
Ultima VII I & II US	49,00
Ultima VIII US	49,00

#### Das Schwarze Auge

Die Schicksalsklinge CD-ROM	29,95
Schicksalsklinge Audio-CD	24,95
Schicksalsklinge Lösung	24,80
Schicksalsklinge T-Shirt XL	29,80
Sternenschweif Diskette	15,00
Sternenschweif CD-ROM	29,95
Sternenschweif Audio-CD	24,95
Sternenschweif Lösung	24,80
Sternenschweif T-Shirt XL	29,80
Schatten über Riva	39,00
Schatten über Riva Lösung (Lösungsbuch m. Postkarte u. CD als Online-Hilfe)	24,80
Schatten ü. Riva Audio-CD*	24,95
Schatten über Riva T-Shirt	29,80

**DSA-Tools Deluxe:** DIE Spielleiterhilfe für Das Schwarze Auge: Charaktergenerierung, Stufenanstieg, umfangreiche Bibliotheken aventurischer Ausrüstungsgegenstände, Monster und Persönlichkeiten, Kampfsimulator, Druckoption und vieles mehr. Auf dem neuesten Regelstand. 79,95

**DSA-Tools Update:** Gegen Einsendung der alten DSA-Tools Originaldiskette (V1.0/1.02) erhalten Sie ein Update auf DSA-Tools Deluxe für DM 29,95 + Porto.

#### Campaign Cartographer

**Campaign Cartographer:** Universelle Spielleiterhilfe für alle Rollenspielsysteme CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption (in Farbe), umfangr. Handbuch, Diskette, Engl. Version. 119,00

**Dungeon Designer:** Zusatzdisk zum Campaign Cartogr. für die Erstellung v. Verliesen, Gebäuden und Höhlensystemen. EV. Disk 59,00

**Campaign Cartographer Fonts 1:** Zusätzliche Schriften und Zeichensätze f. d. Campaign Cartographer Engl. Version, Diskette 29,00

**City Designer:** Zusatz z. Campaign Cartogr. z. Zeichnen v. Stadtplänen. Disk, EV 79,00

**CC-Perspektiva:** Zusatzdisk zum Campaign Cartographer zum Erstellen perspektivischer 3D-Gebäudepläne. Diskette, EV 79,00

**CC-Pro:** Neue Befehle u. Features für d. Campaign Cartogr., die die Arbeit mit d. Programm komfortabler gestalten. Enthält einen Zufalls-generator! Dungeons u. Städte. Disk, EV 99,00

#### AD & D Core Rules

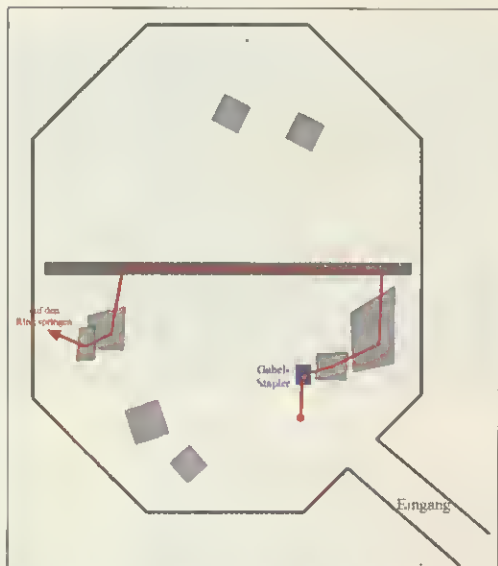
Regelsammlung auf CD-ROM! Umfaßt das Player's Handbook, den Dungeon Master's Guide, Monstrous Manual, Tome, Tome of Magic, Arms & Equipment Guide. Charaktererschaffung mit allem Drum und Dran. DM-Toolkit mit Malprogramm zum Erstellen von Karten im AD&D-Stil, Handout-Generator, Schatz-Generator, Monster-, NPC- und Begegnungs-Generator. Druckoption, natürlich auch in Farbe! US-Version, CD für Windows 3.1/WIN95. 99,00

#### Oldies and Goldies

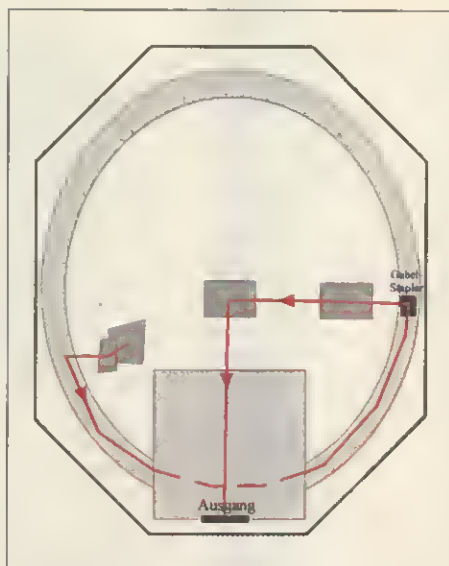
X-Wing vs. Tie-Fighter DA	79,00
Warwind DV	59,00
Star General US	39,00
Jagged Alliance II US	49,00
Shanarra DV	49,00
Fantasy General DV	39,00
Das Gewehr DV	49,00

... und vieles mehr! Gratiskatalog Computerspiele mitbestellen!!!

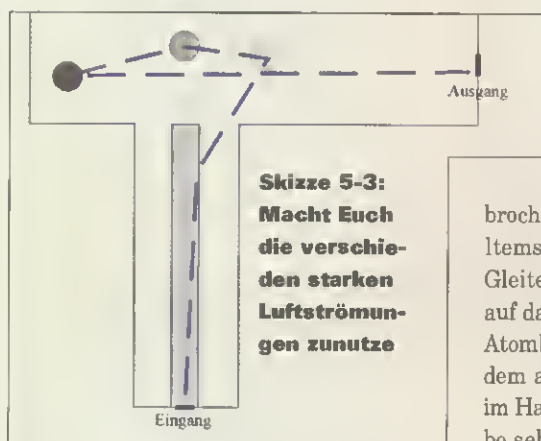
Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30,00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 10,00), Vorausscheck (+ DM 8,00) oder Einzugs-ermächtigung (+ DM 8,00), Ausland gegen Vorkasse (+ DM 30,00)



**Skizze 5-2-1: Der Gabelstapler sorgt für gegnerischen Nachschub**



**Skizze 5-2-2: Bringt den Gabelstapler zur markierten Position (blau)**



**Skizze 5-3:  
Macht Euch  
die verschie-  
denen starken  
Luftströmun-  
gen zunutze**

letzend) und schießt die Erdkugel ab, die dann herunterstürzt. Wenn keine Forscher mehr auf Eurer Ebene sind, segelt eine Stufe weiter nach unten, bekämpft eventuell heruntergesprungene Wissenschaftler und erledigt von der Kante nach unten aus die Außerirdischen an den Klavieren. Dann segelt herunter und verschwindet durch das Loch im Boden. Als nächstes folgt ein Raum mit schlafenden Aliens. Nehmt von der Tür aus erst den kleinen Wachdroiden, dann die zwei restlichen Roboter (Sniper) unter Feuer. Wendet Euch nun dem rechten Durchgang zu und besiegt den starken, türkisen Wachdroiden. Es müssen noch weitere Schläfer vernichtet werden. Sammelt die Granaten und die Atombombe ein und kümmert Euch um den gegenüberliegenden Raum. Erschießt zuerst den kleinen Wächter und dann die schlafenden Aliens. Lauft über die Rampe aufs Dach, vernichtet sofort die drei Monstergeneratoren mit Handgranaten und räumt dann das Dach leer. Springt nun über

die kleine Plattform (mit einem Apfel darauf) auf das andere Dach und werft schnell eine Attrappe, denn es greifen zwei türkise Droiden an. Werft ihnen die Atombombe vor die Nase und beschießt sie ununter-

brochen. Sind sie besiegt, sammelt Ihr die Items auf dem Dach ein und feuert auf die Gleiter, die angreifen. Springt nun zurück auf das andere Dach, holt Euch eine weitere Atombombe und werft sie in das Loch auf dem anderen Dach, um den Droiden unten im Haus (man kann ihn durch die Glasscheibe sehen, wenn man die erste Atombombe holt) zu besiegen. Wiederholt dies, da er durch eine Bombe nicht zerstört werden kann. Dann besorgt Ihr Euch eine dritte Bombe (immer von der gleichen Stelle) und hüpft nun durch das Loch. Nach der Schräge steht Euch ein weiterer Droide gegenüber, der am besten mit Handgranaten bekämpft werden kann. Dann lauft Ihr raus auf den schmalen Steg und werft die Atombombe gegen das Symbol, um das große Tor unter Euch zu öffnen. Schlagt Euch am nächsten Ort bis zum Ende durch und öffnet die Tür mit der Atombombe. Zerstört zügig die Generatoren und achtet auf den türkisfarbenen Roboter. Der nächste Raum (Skizze 5-2-1/5-2-2) erfordert einiges an Geschicklichkeit und kann viel Zeit in Anspruch nehmen. Räumt erst einmal kräftig auf;

zerstört die vier kleinen Wachdroiden und dann die Gabelstapler, denn sonst

wird immer wieder Nachschub eingeflogen. Erst dann eliminiert Ihr die herkömmlichen Aliens. Bewegt nun den Hubwagen an die gekennzeichnete Stelle und folgt dem Pfeil. Ihr müßt sehr präzise springen, um den Höhenunterschied zu überwinden und auf den ovalförmigen Gang zu kommen. Dort kommt Euch wieder ein Gabelstapler entgegen, den Ihr außer Gefecht setzt und dann an die gekennzeichnete Stelle bugsiiert (Achtung: Nicht runterschubsen!). Springt dann auf den Hubwagen und von dort auf die hochgelegene Plattform. Hüpf die zweite Fläche empor und von dort aus zum Ausgang. Tötet von der Rampe aus erstmal das Alien in dem Geschütz und lauft dann herunter, um die wenigen Soldaten und die beiden anderen Geschütze zu zerstören, die über den anderen beiden Windkanälen

schweben. Wenn Ruhe herrscht, lauft Ihr die Rampe wieder hoch und nehmt im Gang, der zu diesem Raum führt, ein wenig Anlauf, um dann weit oben auf der Rampe abzuspringen und der Linie entsprechend hinunter zu segeln (Skizze 5-3). Segelt erst in den schwächsten Luftstrom und fliegt von dort aus zum zweiten, dann zum dritten. Der Wind dieses Kanals läßt Euch so weit nach oben steigen, daß Ihr durch den ganzen Raum auf die Tür zufliegen könnt. Nun gelangt Ihr zu Gunta persönlich! Er hat Max über der Arena festgebunden und liegt faul in einem Loch in der Wand. Macht ihn mit ein paar Sniper-Schüssen wild, damit er in sein Raumschiff springt. Hüpf nun auf die Ebene in der Raummitte und schaut durch die große Öffnung in der Wand. Dort erscheint Guntas Schiff. Hier müßt Ihr wieder die kugelförmigen Lasergeschütze entfernen, um ihn zu besiegen. Er fliegt aber immer wieder über Euch hinweg, um einen Roboter abzuwerfen. Tötet ihn schnell, denn dann taucht das Schiff abermals hinter dem Fenster auf und kann weiter beschossen werden. Habt Ihr alle Waffen entfernt und die dann auftauchenden Außerirdischen vernichtet, kommt Gunta angesprungen und flieht mit Max. Ihr folgt ihm durch das All zum letzten Level.

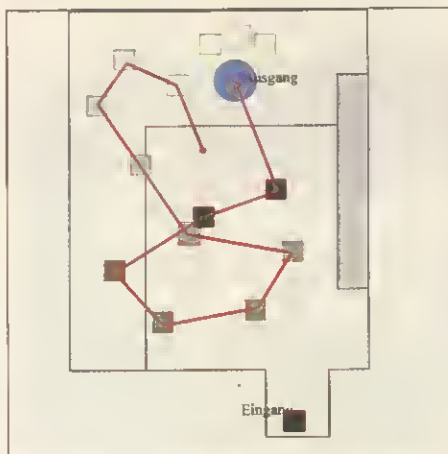
## Level 6: Showdown

Ihr landet in einer von Glas umgebenen Arena. Zwei große Droiden schweben nun herbei und ein Dummy segelt herunter. Werft den Dummy, um die Droiden abzulenken und sie zu vernichten. Von der großen Rampe,





die aus der Arena führt, rollen Aliens herunter. Ignoriert sie, da getötete Soldaten sofort ersetzt werden. Wenn die großen Außerirdischen zerstört sind, läuft Ihr die Rampe hoch, wobei Ihr den herunterrollenden Droiden ausweicht. Oben steht ein Monstergenerator, den Ihr abschießt. Dreht Euch nun um und feuert auf die Roboter, die gefolgt sind. Verschwindet jetzt durch den schleimigen Kanal. Ihr erreicht eine große Halle, in der Gunta Glut eine Horde Robo-Köter vor sich her betzt. Nun macht Ihr folgendes: Schießt immer einen der Hunde per Sniper an, um ihn von der Horde zu isolieren und dann gesondert zu behandeln. Achtet nur darauf, daß Ihr nicht versehentlich in die Horde schießt oder zu nah an sie berankommt, da sonst alle auf einmal angreifen. Sind alle Hunde tot, beschießt Ihr Gunta. Je länger der Beschuß dauert, desto schneller rennt er, bis er irgendwann ein Loch im Boden öffnet und verschwindet. Folgt ihm. Der folgende Raum muß schnell durchquert werden (Skizze 6-1). Die Elite-Roboter, die den Raum betreten, werden nämlich immer durch neue ersetzt, wenn Ihr sie eliminiert. Deshalb soll-



**Skizze 6-1: Da für jeden zerstörten Roboter ein neuer nachfolgt, müßt Ihr Euch hier sehr beeilen**

tet Ihr Euch zügig über die Plattformen nach oben arbeiten, um dann von oben in die große Röhre zu springen, die von einem Geschütz bewacht wird. Die Kanone ignoriert jedoch und springt daran vorbei. Der nächste Raum erfordert vor allem Geduld. Es liegen haufenweise Extras herum (100%-Health, Handgranaten, Tornados, Dummies, Kühe, Sniper-Granaten, Mörser etc.). Diese werden immer wieder heruntergeworfen, so daß Ihr hier kaum sterben könnt. Oben auf dem großen Klotz steht Gunta dicht an der Kante. Lenkt seine Schergen mit dem Dummy ab und feuert ihm dann mit den (Zielpeil-)Sni-

# KOMPLETTLÖSUNGEN

9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM

Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hinführungsbücher (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. 300 verschiedene Artikel):

Are Ventura & I have no mouth	Goblins 1, 2 & 3	Swarzkeis Auge 3 - 14, 80 DM
Affäre Morlov & Synnergist	Golden Gate Killer & Elk Moon	Shivers
Albion	Hell & Bureau 13	Simon the Sorcerer 1 & 2
Alien Incident & Mutation of JH	Die Höhlenwelt-Saga	3 Skulls of the Toltors
Alien Trilogy	I have no mouth & Ace Ventura	Sherlock Holmes 2
Alien Virus & Burn Cycle	Indiana Jones 3 & 4	Serrets of the Luxor
Alone in the Dark 1, 2 & 3	Jagged Alliance 1 & 2	7th Guest & 11th Hour
Amber & Neverhood	Jewels of the Oracle	Shannara
Ark of Time	Karma	Shine
Azrael's Tear	King's Quest 5 & 6	Shining Wisdom (Saturn)
Baphomet's Fluch	King's Quest 7	Siedler 2
Bezoeka Sue	KKND	Simon the Sorcerer 1 & 2
Bioforge & Last Dynasty	lands of Lore 1	Spud!
Blazing Dragons (Sony)	Legacy of Kain (Sony)	SPQR & Stadt der verl. Kinder
Bud Tucker & Orion Burger	Legend of Kyandia 1, 2 & 3	Stadt der verl. Kinder & SPQR
Casper (Sony)	Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7	Star Trek 1 & 2
Chronicles of the Sword	Lighthouse	Star Trek: Next Generation
Clandestine	Muniac Mansion 1 & 2	Stonkkeep
Command & Conquer 1	M.A.N.	Story of Thor 2 (Saturn)
C & C 2 + Gegenangriff	MDK	Suikoden (Sony)
Crusader: No Regret	Monkey Island 1 & 2	Superspy & Vrrsailles 1685
'D' & Evocation	Mummy	Syndicate Wars
Daggerfall	Mutation of JB & Allen Incident	Synnergist & Affäre Morlov
Death Gate	Myst	Terra-Con (phantastische Reise)
Diablo	Nevrhnod & Amber	Time Commando
Die 5. Dimension & T. Paradox	Opera Fatal	Time Lapse
The Dig	Orion Burger & Bud Tucker	Time Paradox & Die 5. Dimens.
Diseworld 1 & 2	Outlaws	Tomb Raider
Down in the Dumps	Pandora Akte	Toonstruck
Dragon Lore 2	Phantasmagoria 1 & 2	Ultima (7, 8, oder Underworld)
Drowned God	Puppen, Perlen und Pistolen	Ultimate Mix
11th Hour & 7th Guest	Realms of the Haunting	Urban Runner
Esatlica 2	Redneck Rampage	Versailles 1685 & Superspy
Elk Moon Murder & GG Killer	Rendezvous im Weltraum	Vollgas & Sam und Max
Evocation & 'D	Resident Evil (Sony)	Wizardry 6 oder 7
Excalibur (Sony)	Rätsel des Master Lu	Wizardry Adventure: Nemesis
Fable	Ripper	Woodruff
Frankenstein	Sam und Max & Vollgas	'Z'
Gabriel Knight 1 oder 2	Schleichfahrt	Zork Nemesis

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an. Preis für eine Lösung nur 9,95 DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse (Ausland 10 DM). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

**!!!! Ständig Neuheiten !!!! Ständig Neuheiten !!!!**

**MAGIC LINE** **Ladenverkauf** **Tel.: 030/49 99 86 06 - 07**

Inhaber: Markus Müller

Provinzstr. 60

Fax: 030/491 17 85

Öffnungszeiten 10-18 Uhr

13409 Berlin

Distributor für Österreich: KEC Austria - Herborgstr. 22/4 - 1110 Wien - Tel/Fax: 7495664

Distributor für die Schweiz: AHA CD-ROM - Postfach 40 - 3662 Seftigen - Tel: 0333457001

**Jetzt auch im Internet: <http://www.magic-line.de>**

## Hint Shop Lösungshäfte

**Komplettlösungen mit Plänen  
Tips & Tricks für fast alle  
Computer- und Videospiele**

Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service und 24 Std. Service.

Pro Lösung nur 14,80 DM. Pro Sammelheft nur 19,80 DM.

3 Skulls & Ace Ventura	Fade to Black	Riddle of Master Lu
7th Guest/ 11th Hour	Light of the Amazon Queen	Ripper
Albion	Frankenstein-Through Eyes	Sam & Max und Vollgas
Alien Trilogy	Gabriel Knight 1 und 2	Secrets of the Luxor
Alone in the Dark 1-3 (SH)	Gene Machine	Shannara
Amber, Shine & Chronoma	Golden Gate Killer	Sherlock Holmes 1 und 2
Avril of Dawn	Höhlenwelt-Saga - Teil 1	Shivers
Azrael's Tear	Indiana Jones 3 und 4	Simon the Sorcerer 1 und 2
Bad Mojo	Ishar 1 bis 3 (SH)	Spore Quest 1 bis 4 (ja)
Baphomet's Fluch	Jagged Alliance 1 oder 2	Stadt der verlorenen Kinder
Bezoeka Sue	Jewels of Oracle	Star Trek Tard 2 (SH)
Bling! (PC & AM) (19,95)	Karma, Alien Virus, Bum C	Star Trek - DS9 - Harbinger
Bioforge	King's Field (in Planung)	Star Trek - T.H.G. - "A.F.U."
Blazing Dragons	King's Quest 1 bis 7 (ja)	Stonkkeep
Bud Tucker 1, Double Trouble	Knights of Xantax	Syndicate Wars
Casper	Kyandia 1 bis 3 (SH)	Talisman & Imperium Roma
Chronicles of the Sword	lands of Lore 1	Thunderscape
Clandestine	Leisure Suit Larry 1 - 7 (ja)	Time Commando
Command & Conquer 1	Lighthouse	Time Lapse
C&C 1 - Ausnahmestund	Little Big Adventure	Time Gate 1: Knights Chase
Command & Conquer 2	Muniac Mansion 1 und 2	Time Paradox & Ultimate M.
Cyberia 1 + 2 & Werlans	Monkey Island 1 und 2	Tomb Raider
'D', Evocation & Blown Aw.	Mummy-Tomb of the Pharaoh	Toonstruck
Down in the Dumps	Myst, Neopolis, Lost Eden	Touché - 5. Musketier
Diablo	Neverhood, The	Ultima 7-Teil 1 & 2 + Forge
Die 5. Dimension	Orion Burger	Ultima 8 - Pagan
Dig, The	Pandora Akte	Ultima Underworld 1 & 2 (SH)
Diseworld 1 und 2	Phantasmagoria 1 und 2	Warcraft 1 und 2 (SH)
Dragon Lore 1 und 2	Pulica Quest-SWAT	W2 - Beyond the Dark Portal
DSA 1, 2 oder 3 (je 24,80)	Privatier und Rebel Assault	Warhammer
Dungeon Master 1 + 2 (ja)	Quest for Glory 1 bis 4 (SH)	Wing Commander 384 (SH)
Elder Scrolls: Daggerfall	Ravenloft 1 + 2 & Menzober	Wizardry 6 und 7
Eye of the Beholder 1-3 (SH)	Realms of the Haunting	Wizardry Adventure: Nemesis
Fable	Rendezvous im Weltraum	Zork/Nemesis/ Return to Zork
	Resident Evil	"Z"

SH = Sammelheft

Sie finden uns auch im Internet  
<http://www.vo.lu/Hint-Shop>

Distributor für die Schweiz

AHA CD-ROM Spiele - Postfach

3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/3457001

**Händleranfragen erwünscht**

Distributor für Österreich

Kornfeld OEG - Oberdörfstr. 16

1100 Wien - Tel/Fax: 0222.68975-50/-51

Bestellannahme ist von  
montags bis freitags  
von 10 bis 18 Uhr.  
Ansonsten steht unser  
Anrufbeantworter für Sie bereit.

Adresse:

**Am Hollerbroch 36  
51503 Rösrath  
Tel: 02205.910313  
Fax: 02205.910314**

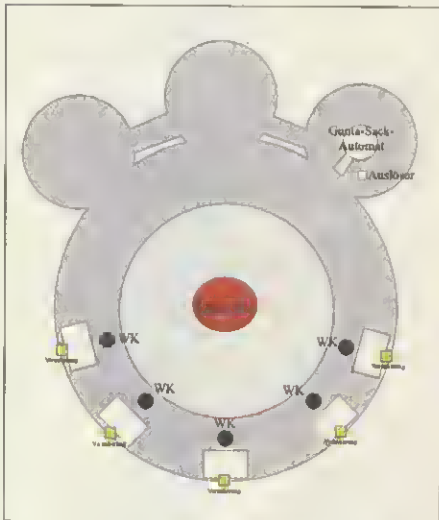


**Wir führen über  
400 Komplettlösungen.**  
Fordern Sie die Gesamtliste an.

**Versandkosten**

Bei Nachnahme nur 9 DM

Bei Vorkasse nur 4 DM



**Sizze 6-2: In diesem Raum haust Gunga Glut, der Endgegner**

per-Granaten auf den dicken Wanst. Nach einigen Wiederholungen dieser Prozedur fällt er plötzlich nach unten und wegen seines großen Gewichtes fällt der große Pfeiler um. Dadurch entsteht eine Art Rampe, über die

Ihr den großen Klotz betreten könnt. Tötet aber vorher alle herumlaufenden Gegner und sammelt alle Extras ein, bevor Ihr durch das Loch in dem großen Klotz verschwindet. Nun kommt es zum finalen Showdown. Gunta steht in der Mitte einer Arena, und über ihm ist Max in der Luft festgebunden (Skizze 6-2). Schwebt direkt zu dem Gunga-Sack-Automaten und betätigt das Druckfeld. Schon wird eine Robbe ausgeworfen, die Ihr nehmt und Gunta vor die Füße werft. Während er frisst, lauft Ihr um ihn herum und nehmt die Atombombe, die dort jeweils runtersegt. Fliegt jetzt in einem der Windkanäle auf eine der Plattformen. Dort löst mit der Atombombe eine der Verankerungen. Dann holt den nächsten Gunga-Sack und wiederholt die Prozedur. Nehmt Euch dabei vor dem Elite-Droiden in acht, der Gunta hilft. Wenn Ihr drei Verankerungen gelöst habt, ist Max frei und springt in den Automaten. Er kommt als Robbe verkleidet wieder heraus. Nun füttert Ihr Gunta mit Max und könnt Euch zum Abspann und einem coolen Musikvideo zurücklehnen!

## Alarmstufe Rot - Gegenangriff

Kaiser Christian aus Augsburg hat auf Seiten der Allianz die acht Missionen der „C&C 2“-Zusatz-CD „Gegenangriff“ durchgespielt. Allen Nacheiferern gibt er hier ein paar Tips.

### Legende Gebäude:

K = Großkraftwerk	Waf = Waffenfabrik
Rep = Werkstatt	R = Radarstation
Fla = Flak	Tech = Technologiezentrum
UB = U - Boot - Werft	H = Hundezwinger
Flu = Flugfeld	RS = Raketenilo
KL = Kleinkraftwerk	FT = Flammenturm
T = Tesla - Spule	BH = Bauhof
HP = Heliport	CB = Cyborgfabrik
S = Erzsilos	Raf = Erz-Raffinerie

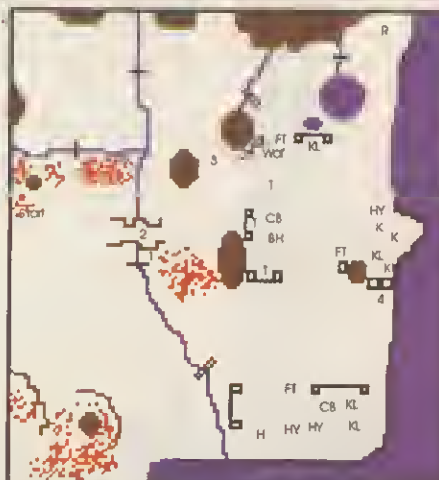
### Landschaft:

	Berg
	See
	Fluss
	Ufer anfahrbar
	Brücke
	Mauer
	Ufer nicht anfahrbar
	Übergang

Hier die Erklärungen zu den Symbolen auf der Karte

### Mission 1

Am Anfang baut Ihr eure Basis in der gewohnten Weise auf. Sind die Verstärkungen eingetroffen, begeben Euch mit den Schützen und den Spionen zur Radarstation. Zuerst erledigt Ihr die zwei Hunde und infiltriert dann das Radar mit einem Spion; dadurch werden die Routen der Konvois auf der Karte mit Signalaraketen angezeigt.

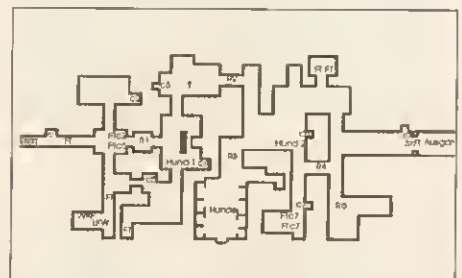


An der gegnerischen Basis angekommen, kümmert Euch zuerst um die Kraftwerke, dann erst um den Rest

Gleichzeitig zerstört Ihr die zwei Brücken. Die mobilen Tesla-Spulen greift Ihr mit Panzern an, da erstere nur eine geringe Panzerung besitzen. Der erste und zweite LKW kommt an Position 1 vorbei. Der dritte an Punkt 2, der vierte und fünfte an Position 3 und der sechste und letzte wieder an Ort 2. Um die sowjetische Basis zu zerstören, greift Ihr am besten zuerst die Kraftwerke an Stelle 4 an, damit die Tesla-Spulen außer Betrieb sind. Vernichtet dann den Bauhof, die Flammentürme, die restlichen Gebäude und die sowjetischen Einheiten.

### Mission 2

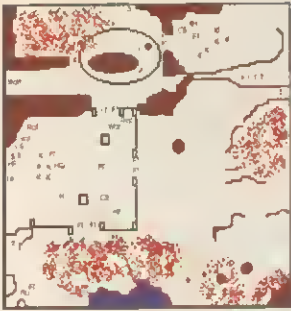
Bewegt zunächst einen Cyborg zu C1 und zerstört den Flammenturm (FTC1). Vier weitere Einheiten schickt zu C2 und haltet Euch an die Mauer ganz links wegen des Flammenturms an FTC2. Zerstört beim Erreichen von C2 die lästige Stellung (FTC2). Befiehlt



In diesem Level müßt Ihr geschickt eure Spione einsetzen

nun einige Soldaten in Raum R1 und feuert auf die Fässer. Schickt einen Spion zu C3; hat er diesen erreicht, kümmert Euch um die Tesla-Spule, danach um den Mammut-Panzer. Drei Einheiten vernichten den Hund 1, wobei Ihr Euch wieder an der äußeren Mauer entlang bewegt. Kommandiert nun den Spion zu C4, dann nach C5. Eure gesamte Streitmacht marschiert jetzt zu R2, der Spion erledigt die Tesla-Spule bei C6, die dann den Mammut-Panzer rösten. Plättet den Hund 2 und befreit anschließend Tanja mit dem Spion bei C7. Nun bewegt Euch zu R3. Geht bei der Eliminierung der Gegner folgendermaßen vor: Als erstes muß Volkov dran glauben (der orangene Cyborg), dann die Hunde. Zuletzt schießt Ihr alle restlichen Einheiten ab. Bei R4 tötet Tanja die Gegner und jagt die Fässer in die Luft. Ein Spion deaktiviert in der Zwischenzeit die Flammentürme bei Punkt C8. Schickt Tanja jetzt zu R5 und zerlegt die dortigen Cyborgs, aber auf keinen Fall die Forscher. Ist das alles erledigt, befiehlt Ihr sämtliche Einheiten zum Ausgang.





**Auch hier gilt: Durch Zerstören von Kraftwerken werden Tesla-Spulen harmlos.**

sofort der Mammut-Panzer! Wartet an Position 4 und attackiert mit allem das Kleinkraftwerk. Zielt dann auf die Fässer, die das große Kraftwerk vernichten, außerdem erhaltet Ihr Verstärkungen an Punkt 5. Baut nun Eure Basis wie üblich auf. Zur Stelle 6 dirigiert Ihr Rak Zeros und Artillerie, um die dortigen Elektrizitätswerke dem Erdboden gleichzumachen. Vernichtet dann das feindliche Lager bis auf die Forschungslabore. Diese werden mit Invasoren eingenommen.

### Mission 3

Nehmt Euch vor dem Mammut-Panzer in acht, der immer der eingezeichneten Route folgt. Versteckt Euch bei Position 2, wartet, bis der Tank hinter dem kleineren Berg ist und lauft dann zu Punkt 3. Stopft fünf Soldaten in den Mannschaftstransporter und bewegt Euch zu Stelle 1. Dort werden die Schützen entlassen und der MTW kümmert sich um die Einheiten vor den Flammentürmen (am elegantesten durch Überrollen). Holt dann die Rak Zeros nach, welche die Flammentürme erledigen. Die Cyborgs zerstören die restlichen dort befindlichen Gegner. Greift Ihr andere Gebäude an, kommt

### Mission 4

Begeht Euch mit Tanja und Stravos zu Position 1, wo sie die sowjetischen Einheiten erledigt. Wartet, bis die Grenadiere und Panzer nach Süden gezogen sind und öffnet dann Kiste 1. Marschieret zu Punkt 2, wo Verstärkungen eintreffen, die die Panzer zerstören. Geht nun zu Kiste 2 – Achtung, dort verstecken sich Cyborgs hinter den Bäumen. Mit den Panzern feuert Ihr auf die Fässer bei dem Kraftwerk und überrollt anschließend die Soldaten bei der Tesla-Spule. Dann geht es weiter zu Position 3. Mit Tanja und Stravos jagt Ihr die Fässer in die Luft, mit den



**In den Kisten befinden sich angenehme Überraschungen**

anderen Einheiten zerstört Ihr den Flammenturm (FT1). Ist das geschehen, lauft Ihr mit Tanja und Stravos zum Helikopter. Die eintreffenden Panzer halten die Einheiten auf, die Stravos und Tanja verfolgen.

# Sportvereine

© DSB

Für alle ein Gewinn

**Heiße 3D-Games selbst produzieren!**

## GameStudio

**Entwicklungssystem für 3D-Computerspiele**

- Produzieren Sie 3D-Werbe-, Adventure-, Rollenspiele!
- Verkaufen Sie Ihre Games - ohne Lizenzgebühren!!
- Enthält World Editor und die ACKNEX 3D-Engine
- Mitgeliefert: Freies 3D-Action-Spiel mit 150 Texturen
- 3D-Landschaften mit Rampen, Brücken, Labyrinthen
- Spieler kann gehen, fahren, fliegen, schwimmen, tauchen
- Overlays, Panels und rollender Text in 16 Ebenen
- Künstliche Intelligenz für Actors und Gegner
- Eigene Objekte, Gegner, Waffen, Menüs frei definierbar
- B-Bildschirm-Auflösung 320x400, 256 Farben
- B-Kanal-Stereo-Sound & Midi-Unterstützung
- Ausführliches deutsches Handbuch mit Game-Tutorial

**12 Games Studio 3D DM 169,-**

**10 Games Studio 3D DM 349,-**

Preis inkl. MwSt. ab Lager Dieburg • Versandkosten DM 18,- • Gratis-Info anfordern!

Weitere Infos & Demos -> <http://members.aol.com/conitec>

Händler: Sonder-Preisliste anfordern! ▼ Direktbestellung: ▼

**CONITEC**

GmbH ■ 64807 Dieburg ■ Dieselstr. 11c

Tel (06071) 9252-0 ■ Fax 9252-33

# HUGO und Hexana: Da braut sich was zusammen.



# Hugo

DAS NEUE INTERAKTIVE FANTASY-ABENTEUER BEI KABEL 1:  
HUGO UND SEINE GEGENSPIELERIN HEXANA KABELN SICH  
IN DER HEXENKÜCHE. EINE WILD-KOMISCHE MIXTUR.

Jeden Samstag, 7x zwischen 11:00 und 14:30 Uhr



KABEL 1





## ADVENTURE SOFT

Während LucasArts momentan eher durch geballte Mittelmäßigkeit von sich Reden macht und der letzte große Adventure-Erfolg der Amerikaner schon lange zurückliegt, bastelt ein kleines englisches Softwarehaus still und leise an seinem dritten Produkt, mit dem man der großen Konkurrenz endgültig den Rang als Adventure-Schmiede Nummer 1 ablaufen möchte.

Wir haben den durch die beiden „Simon the Sorcerer“-Spiele bekanntgewordenen Hersteller Adventure Soft vor Ort besucht und präsentieren Euch einen exklusiven Sonderbericht, bestehend aus den Themen:

<b>Ein neuer Held</b> Großes "Floyd"-Preview	<b>78</b>
<b>Die Traumfabrik</b> Zu Besuch bei Adventure Soft	<b>82</b>
<b>Der Weltenschöpfer</b> Interview mit Simon Woodroffe	<b>84</b>
<b>Adventure Soft North</b> Die Grafikabteilung in Newcastle	<b>88</b>
<b>Grafikzauber</b> Im Gespräch mit David Jeffries	<b>90</b>
<b>Eine abenteuerliche Historie</b> Die Adventure Soft Softographie	<b>92</b>

# EIN NEU

## vergeßt „ID4“ - jetzt

In einem  
 kleinen  
 Zauberlehrling  
 mit großer  
 Klappe schickt  
 Adventure Soft  
 nun einen  
 Außerirdischen  
 ins Rennen um  
 die Gunst der  
 Abenteurer



Floyd auf dem allmorgendlichen Weg zur Arbeit im Ministerium für Galaktische Unsicherheit, Abteilung Kornkreise

**E**igentlich ist Floyd ein ganz normaler Durchschnittsaußerirdischer. Er lebt auf einem fernen Planeten und hat einen sicheren Arbeitsplatz im Ministerium für Galaktische Unsicherheit, Abteilung Kornkreise.

Sein Job ist es, auf dem Klasse B Planeten Erde per Energiestrahle mysteriöse Symbole in Kornfelder zu brennen, um so die Erdbewohner auf fremde Lebensformen aus dem Weltall aufmerksam zu machen. Irgendwann in ferner Zukunft dann, wenn sich die Erdlinge als würdig erwiesen haben, sollen sie unterjocht und versklavt werden, wie es sich für eine niederere Lebensform gehört.

Als Floyd eines Tages von einem solchen Auftrag zurückkehrt, gerät er dummerweise in einen Asteroidensturm. Es gelingt ihm zwar, diesem zu entkommen, er verliert dabei jedoch die Kontrolle über sein Raumschiff und kollidiert kurz darauf mit der Raumsonde Voyager II. Dies führt zu einer Verkettung unglücklicher Umstände, an deren Ende das Ministerium von Floyds Arbeitgebern verwüstet und unser Held dafür zur Rechenschaft gezogen wird. Bei dem Versuch

seine Unschuld zu beweisen, verstrickt sich der arme Floyd immer tiefer in ein Netz aus Lügen und Intrigen und verstößt gegen diverse Weisungen, die das Leben auf seinem Heimatplaneten bis ins kleinste Detail reglementieren.

### Big Brother Omnibrain

Diese Weisungen werden von einer Art unsichtbarer Gottheit, dem Omnibrain, ausgegeben, von dem niemand genau weiß, wer oder was es eigentlich ist. Mit Hilfe eines korrupten Konzerns und den sogenannten Vollstrecker-Beamten kontrolliert das Omnibrain das Leben aller Bürger von Floyds Welt Metro Prime. Zusätzlich werden die Einwohner mit einer glückmachenden Droge betäubt, um jegliche Zweifel oder gar Auflehnung sofort im Keim zu ersticken.

Da das Omnibrain seine Weisungen praktisch stündlich ändert, ist im Prinzip jeder Bürger angreifbar, da er nie genau weiß, ob eine von ihm ausgeführte Handlung gerade korrekt ist, oder nicht zufällig gegen eine eben neu erteilte Weisung verstößt. Verleumdungen sind dank dieser fragwürdigen Gesetzgebung



Der Mann im Mond bevorzugt rote Cabriolets



# ER HELD

## kommt Floyd!

natürlich Tür und Tor geöffnet, und an jeder Ecke lauert ein Vollstrecker, um auf die genaue Einhaltung sämtlicher Omnibrain-Weisungen zu achten.

Nachdem Floyd zwischen die Mühlen dieses unbarmherzigen Systems gerät und auf den Umerziehungsplaneten Cygnus Alpha verfrachtet wird, stößt er dort auf eine geheime Untergrundbewegung von Rebellen, die sich zum Ziel gesetzt hat, die Schreckensherrschaft des Omnibrains zu zerschlagen. Mit Hilfe der Rebellin Dolores, einer Art außerirdische Sigourney Weaver, sowie dem Killer-Droiden SAM („Skrupellos aus Mordlust“) gelingt es Floyd schließlich von Cygnus Alpha zu fliehen. Doch das Abenteuer geht nun erst richtig los...

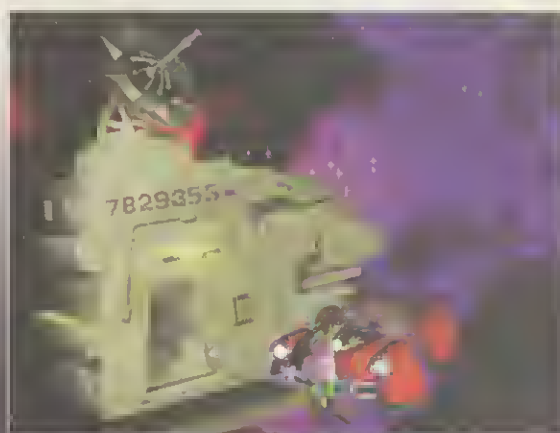
Wir wollen Euch an dieser Stelle natürlich nicht zuviel verraten, aber bis zum Ende des Spiels muß unser Held noch jede Menge irrwitzige Situationen durchstehen. So trifft er beispielsweise auf seinen toten Großvater, der in seinem Leben noch eine große Rolle spielen wird, oder macht die Bekanntschaft mit den beiden durchgeknallten Robotern TÜV („Tod über die Völker“) und FKSZ („Frauen und Kinder sterben zuerst“). Und die Begegnung mit dem Ridleyander (wie mag diese Kreatur wohl aussehen?) endet für Floyd um ein Haar in einem ausgesprochen unappetitlichen Desaster...

### Des Kaisers neue Kleider

Bereits im selbst für Adventure Soft Verhältnisse außergewöhnlich langen Intro, das unter anderem mit Musik der Beastie Boys unterlegt ist, wird deutlich, daß die Mannen um Mike und Simon Woodroffe im Bereich der Optik konsequent einen neuen Weg gegangen sind. Strahlten uns bei „Simon the Sorcerer“ noch liebevoll per Hand gepixelte Grafiken entgegen, so ist „Floyd“ nun erstmals in einem fast durchgängigen Render-Stil gehalten, wie er so bereits ansatzweise in „Down in the dumps“ zu sehen war. Die Qualität ist jedoch um Welten besser, und zwar nicht nur während des eigentlichen Spieles, sondern auch innerhalb der zahlreichen Zwischensequenzen. Während bei anderen Mitbewerbern der Grafikmodus in solchen Fällen zumeist in flackernde interlaced Darstellungen oder Mini-Fenster umschaltet, behält „Floyd“ durchgehend seinen Fullscreen-SVGA-Stil bei. Eigentlich erstaunlich, wenn man bedenkt, daß sich die Briten mit dem Smacker derselben Video-Abspielroutine bedienen, wie die meisten anderen Hersteller auch.



**Auch am anderen Ende der Galaxis gibt es Pannenhilfen für liegengebliebene Autoa**



**Floyd beim Verstoß gegen eine Weisung des Omnibrains**

**Mit den Vollstrecker-Beamten ist nicht zu spaßen**



**Floyd und Dolores geraten in einen Hinterhalt**



**Floyd schließt lebhaftes Bekanntschaft mit seinem toten Großvater**

## Die Wahrheit ist irgendwo dort draußen

Auch bei der Bedienungsoberfläche hat sich einiges getan. Die Leiste mit den Kommandos am unteren Bildschirmrand ist zugunsten einer Vollbildarstellung des Geschehens gewichen. Durch Drücken des rechten Mausknopfes kann der Spieler die verschiedenen Befehle wie „Benutzen“ oder „Reden“ durchlaufen, der Cursor ändert sich dabei jeweils in das entsprechende Symbol. Außerdem erkennt das Programm automatisch die im Zusammenhang mit einem Mausklick sinnvollste Aktion – wenn man also eine Person anklickt, beginnt Floyd auch dann mit ihr

zu sprechen, wenn man zuvor vergessen hat, den Mauszeiger in das Mund-Icon zu ändern.

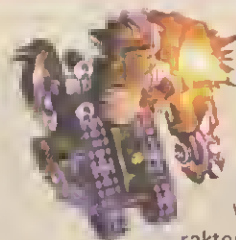
Aufgenommene Objekte legt Floyd in einer Art Armbanduhr ab, dem sogenannten Orakel. Dieses Orakel dient neben seiner Funktion als Inventar außerdem auch als Datenbank, in der man die verschiedensten Begriffe nachschlagen kann. Dies ist zu Beginn dringend notwendig, da man bis ins kleinste Detail versucht hat, Floyds Planeten als eine völlig eigenständige Welt erscheinen zu lassen. So existieren für viele Dinge eigene, teilweise merkwürdig anmutende Begriffe und Ausdrücke. Statt „Guten Tag“ begrüßen sich die Aliens in Metro Prime bei-

## CHARAKTERSTUDIEN



### Floyd

Zu Beginn des Spiels hat Floyd mit Abenteuern und Rebellion eigentlich nichts weiter am Hut, und möchte einfach nur in Ruhe gelassen werden. Im Laufe der Handlung wandelt er sich jedoch vom blassen Durchschnittsbürger zunächst zum Helden wider Willen und später sogar zum unerschrockenen Anführer der Rebellen.



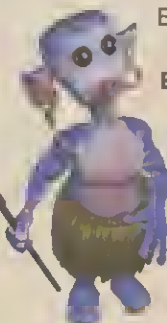
### SAM

Die Abkürzung SAM steht für „Skupellos aus Mordlust“, und damit ist der wesentliche Charakterzug des Militär-

Droiden der 13er Reihe auch schon treffend umschrieben. Er schießt auf alles was sich bewegt, wenn er auch nach seiner Umprogrammierung durch Dolores glücklicherweise (manchmal) vorher um Erlaubnis fragt.

### Eingeborener

Bei den Filbs handelt es sich um Einwohner des Planeten Filbert. Sie sind ein freundliches, wenn auch recht scheues Volk von primitiven Eingeborenen.



Die Filbs beten eine seltsame Gottheit an, die sich dank der Hilfe Floyds als durchaus nicht göttlich entpuppt. Außerdem haben sie große Angst vor SAM.

### Major Benson

Benson ist ein undurchsichtiger Zeitgenosse. Früher war er der oberste Vollstrecker-Beamte und leitete den Konzern, bis er plötzlich die Seiten wechselte, um die Rebellen im Kampf gegen das Omnibrain anzuführen. Dennoch hegt insbesondere Floyd große Skepsis ihm gegenüber und ist überzeugt, daß man ihm nicht vertrauen darf.



### Dolores

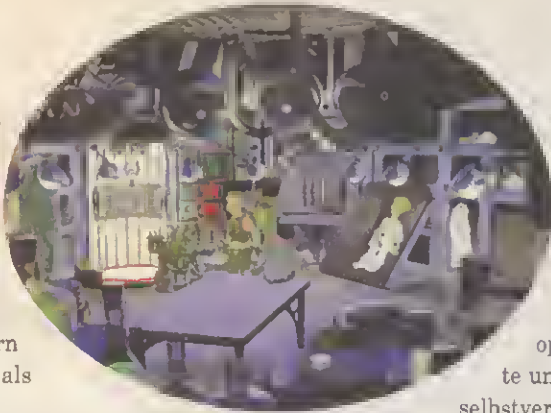
Dolores gehört schon lange zur geheimen Widerstandsbewegung gegen das Omnibrain und hat sich bereits etliche Kämpfe mit den Konzernbeamten geliefert. Sie ist eine absolute Powerfrau: eiskalt, berechnend und hart wie Granit. Dennoch entwickelt sie im Verlauf der Geschichte so etwas wie Sympathie für Floyd.





spielsweise mit „Guten Orbit“, und sie bezeichnen sich selbst auch nicht als „Menschen“ oder „Wesen“ sondern schlichtweg als „Bürger“.

Erfordert dieses Eintauchen in eine völlig fremde Kultur zu Beginn noch einiges an Eingewöhnung, so geht der Spieler später dafür um so mehr darin auf, und ein Großteil der Atmosphäre und des Spielwitzes liegt nicht zuletzt darin, genauso zu denken und zu handeln, wie es sich für einen echten Metro Prime Bürger geziemt. Ein weiteres Novum sind die ständigen Kamerawechsel und Close-Ups, die „Floyd“ zu einem Film-ähnlichen Erlebnis werden lassen. Der Spieler weiß nie genau, was ihn als nächstes erwartet – mal steuert er den Außerirdischen aus der Vogelperspektive, an anderer Stelle sieht er die Welt plötzlich durch die Augen Floyds.



### Eine feine Verwandtschaft: Floyd trifft seinen Bruder

Trotz all dieser neuen technischen Raffinessen und optischer Gimmicks versicherte uns Adventure Soft, daß man selbstverständlich nicht seine alten

Tugenden vernachlässigt oder „Floyd“ gar zu einem Interactive-Movie vermurkst hat. Das Spiel ist nach wie vor ein reinrassiges Adventure mit jeder Menge abgedrehter Rätsel, deren Anzahl die von „Simon the Sorcerer 2“ sogar noch einmal übertreffen dürfte. Hinzu gesellen sich außerdem noch kleinere Mini-Spiele im Spiel, die entweder das Hirnschmalz oder die Reaktionsfähigkeit fordern und das Geschehen auflockern sollen. Wer sich also auf den Trip in eine Welt einläßt, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat, der sollte sich dafür schon einmal einige freie Wochenenden reservieren. Wenn nicht alle Stricke reißen oder die Grafiker von UFOS entführt werden, dann soll der kleine grüne Mann vom Mond noch in diesem August in den Regalen der Geschäfte von Bord gehen. Beam ihn rauf, Scotty...

rca



Welches Spiel treibt der mysteriöse Major Benson?



Ein Vollstrecker — den armen Floyd in die Zange



SAMs Devise lautet: „Erst schießen, dann fragen!“

# DIE TRAU

## Zu Besuch

Spätestens seit "Simon the Sorcerer" ist der britische Spiele-Hersteller auch auf dem Kontinent eine



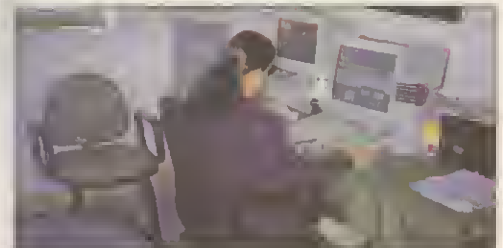
Am Simon-Automaten kann man ein kleines Spiel wegen

Nur wenige Autominuten vor den Toren Birminghams befindet sich mitten in der freien Natur ein großer alter Gebäudetrakt aus rotem Backstein, umsäumt von weitläufigen Feldern, Wiesen und Bäumen. Wo früher Pferde untergebracht waren, ist heute ein Stab von Bauarbeitern rund um die Uhr damit beschäftigt, den ehemaligen Scheunenkomplex in moderne Bürogebäude umzuwandeln.

Mit dem Umbau dieses Bauernhofes hat sich Mike Woodroffe, der Chef von Adventure Soft, einen langegehten Traum erfüllt und ist dem Lärm und dem Trubel der zweitgrößten Stadt Englands entflohen, um in der idyllischen Abgeschiedenheit ein neues Kapitel in der Erfolgsgeschichte des kleinen britischen Labels aufzuschlagen.

### Familienbetrieb

Seit dem Erfolg von „Simon the Sorcerer II“ hat sich die Belegschaft von zehn auf rund zwanzig Mitarbeiter verdoppelt, darunter auch Mikes Sohn Simon, der für das Game-Design aller Adventure-Soft-Spiele verantwortlich zeichnet, sowie Mikes Frau Patricia, die zusammen mit ihrem Mann die Firma managt. Demnächst stößt noch John, der jüngste Sproß der Familie hinzu, um im eigens dafür eingerichteten Tonstudio den Posten des Sound-Engineers zu übernehmen.



Der gute Ton: Hier wird gerade eine Sound-Spur fertig abgemischt

Die komplette Grafikabteilung ist aus Platzgründen nach Newcastle ausgelagert – und wird es auch zukünftig bleiben, da in die gerade am Entstehen befindlichen Räume ein zweites Team einziehen soll, das allerdings noch gebildet werden muß.

Schließlich genügt es nicht mehr, nur alle zwei Jahre mit einem Spiel auf den Markt zu kommen, will man sich auch weiterhin als unabhängiger Hersteller im gnadenlosen Verdrängungswettbewerb behaupten.

Und dann ist da noch Mikes geheimer Wunsch, in einem Jahr zu den Adventure-Soft-Spielen parallel Fernsehshows zu produzieren. Großes Vorbild hierfür ist die französische Computertextserie „Insectors“ (läuft bei uns im Käpt'n Blaubär Club). Werden wir „Simon the Sorcerer“ also bald auf der Mattscheibe bewundern können – wer weiß? In Birmingham ist man zumindest dabei, gerade die Weichen dafür zu stellen...



Eine schrecklich nette Familie: Mike Woodroffe mit Gattin Patricia und Sohn Simon



# MFABRIK

## bei Adventure Soft

### Geheimwaffe AGOS II

Seit mehr als zwei Jahren arbeitet das Team rund um die Familie Woodroffe nun ausschließlich an „Floyd“, das als erstes Adventure-Soft-Spiel komplett in SVGA über den Bildschirm flimmern wird.

Über 5000 Dialogzeilen mußten für „Floyd“ in einem Tonstudio aufgezeichnet werden, das sind umgerechnet beinahe 15 Stunden an Audiomaterial. Um eine rauschfreie Wiedergabe zu gewährleisten, werden die Samples außerdem erstmals in 16 statt wie bislang in 8-Bit-Qualität abgespielt.

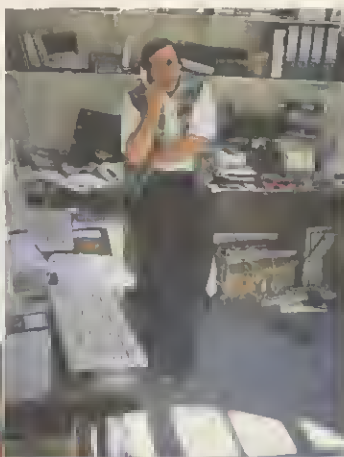
Bei all dem Aufwand, den man bei Grafik und Sound betreibt, verwunderte es uns um so mehr, daß wir weder in Birmingham noch in Newcastle einen Programmierer zu Gesicht bekamen. Dies liegt jedoch daran, daß Mike Woodroffe zusammen mit seinem Freund Alan Bridgman über die Jahre hinweg neben etlichen Spielen auch eine eigene Adventure-Programmiersprache entwickelt hat: AGOS, dank etlicher Überarbeitungen und Verfeinerungen mittlerweile durch den Zusatz „II“ ergänzt.

Heute stellt AGOS II nach Aussage von Adventure Soft die beste Programmiersprache der Welt dar, und was zunächst nach Geprahle microsoft-scher Prägung klingt, relativiert sich schnell, wenn man bedenkt, daß sowohl die beiden „Simon“-Spiele als auch „Floyd“ von einem einzi-

gen (!) Programmierer mit Hilfe dieser Oberfläche in Rekordzeit erstellt wurden – eben jenem Alan Bridgman, der zu Hause in Bristol sitzt und nur gelegentlich in der Firma vorbeischaubt.

AGOS II geizt nicht mit technischen Raffinessen und erlaubt sogar sogenanntes „Pixel-By-Pixel On The Fly Scaling“. Dies bedeutet, daß ein Charakter, der in einem Screen nach hinten läuft, vom Programm automatisch perspektivisch verkleinert wird, ohne daß dafür zuvor von einem Grafiker alle Zwischenschritte hätten gerendert werden müssen. Wo andere Hersteller also ein Heer von technischen Spezialisten unter Vertrag haben und trotz riesiger Testabteilungen ihre Produkte einfach nicht bugfrei bekommen wollen, kann man sich bei Adventure Soft in aller Ruhe auf die bestmögliche optische Umsetzung eines Konzeptes konzentrieren – sehr zur Freude aller Fans guter Adventure-Spiele. *rea*

**Mike Woodroffe bei der Arbeit**



**Diese Kneip erinnert ein wenig an die Cantine-Ber aus „Star Wars“**

### AGOS II

Auf die Frage, wofür die Abkürzung AGOS II steht, bekommt man bei Adventure Soft alles, nur keine seriöse Antwort. Hier fünf der (nicht ganz ernstzunehmenden) Aussagen, die unser Mann vor Ort auf seine Frage zu hören bekam:

1. Die Bedeutung der Abkürzung ist unbekannt, wenn auch einige Historiker die verschiedensten Vermutungen aufgestellt haben, darunter „Alan's Groovy Operating Sausage“ oder „Angry Gibbons Occupy Shoes“.
2. Das Original-AGOS-Programm wurde bereits 1940 in Form eines drei Meter hohen Lochkarten-Haufens entdeckt, der zuerst in ein Museum kam und später als Türstopper diente.
3. Spuren von AGOS finden sich weltweit in jedem Programm, unter anderem im Steuerungscode von SCUD-Raketen und der Bilanzsoftware von Finanzbehörden.
4. Mitte der 80er fiel AGOS in die Hände eines Satankultes mit der Bezeichnung Horrorsoft, der es zur Rekrutierung neuer Anhänger verwendete.
5. Laut den Prophezeiungen vieler weiser Leute und einiger Chaos-Mathematiker wird das wichtigste Wort im 21. Jahrhundert „Agosto“ sein. Dies ist darauf zurückzuführen, daß sich AGOS in den nächsten Jahren zur weltweit universellen Sprache entwickeln wird.

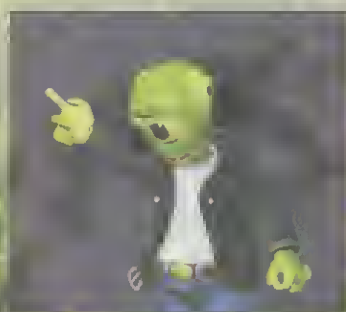
# DER WELTEN

## Das Gespräch mit

... unseres  
bei  
Adventure Soft  
hatten wir auch  
die Gelegenheit  
ein ausgiebiges  
Interview mit  
Simon Woodroffe  
zu führen, dem  
Erfinder von  
„Floyd“ und  
„Simon the  
Sorcerer“



Wie sein Vorgänger Simon ist auch Floyd ein echter Character, mit liebenswerten Macken und jeder Menge trockener Sprüche auf der Lippe



Immer wenn er Pöbel nahm:  
Floyd eifert seinem Idol  
Jamee Dean nach

**M**it gerademal Anfang 20 gehört der Sohn von Mike Woodroffe, dem Gründer und Chef von Adventure Soft, bereits zu den alten Hasen in der Branche. Dennoch hat man zu keiner Zeit das Gefühl, daß er durch den Erfolg abgeboben ist oder ihn irgendwelche Starallüren plagen. Offenherzig plauderte er mit uns über sein neues Projekt und verriet uns bereits erste Details zu „Simon 3“.

**PP: Wann und vor allem wie bist du zum erstmal auf die Idee zu „Floyd“ gekommen?**

**Simon:** Das muß gewesen sein, kurz nachdem wir „Simon 2“ veröffentlicht hatten, so etwa drei Monate danach vielleicht. Das ist eine witzige Geschichte, weißt du. Wir hatten damals alle die Nase erst einmal gestrichen voll von diesem Typen mit seinem spitzen Hut. Allein bei dem Gedanken daran, als nächstes wieder ein „Simon“-Spiel zu machen, bekamen wir Alpträume. Außerdem wollten wir auch im Bereich der Optik neue Wege gehen und schafften uns daher zu dieser Zeit gerade einige Silicon Graphics Rechner an. Eines der ersten Modelle, das unsere Grafiker auf dieser Maschine entwarfen, war ein grünesichtiger Alien mit großen Glubschau-

gen und Glatze. Ich war fasziniert von der Idee als nächstes mal eine richtige Space Opera zu schreiben – und Bingo: Floyd war geboren. Im Nachhinein stellte sich das ganze sogar als Glücksfall heraus, denn momentan erlebt der Science Fiction ja einen neuen Boom im Kino und im Fernsehen.

**PP: Im Original heißt das Spiel „The Feeble-Files“. Was hat es damit auf sich?**

**Simon:** Das liegt am Namen unserer Hauptfigur, der in der englischen Version Feeble heißt (was soviel wie „schwach“ oder „kraftlos“ bedeutet). Die Idee dazu kam mit beim Betrachten eines abgedrehten Films mit dem Titel „Meet the Feebles“, den bei euch in Deutschland bestimmt nur die wenigsten kennen werden.

**PP: Die „Files“ sind eine Anspielung auf die „X-Files“ („Akte X“ in Deutschland)?**

**Simon:** Klar! Es paßt ja auch wunderbar zur gesamten Thematik, mit all den Außerirdischen, den Kornkreisen und der Voyager-Sonde.

**PP: Was genau erwartet uns bei „Floyd“ und wo liegen die Unterschiede zu anderen Adventures, die sich momentan auf dem Markt befinden?**



# SCHÖPFER

## Simon „the Sorcerer“

**Simon:** Wir sind meines Wissens die ersten, die in einem Adventure durchgängig nur hochauflösende Grafiken verwenden. Jeder Pixel in „Floyd“ ist SVGA. Da fast alle Grafiken gerendert sind, können wir außerdem mit den Kamerapositionen beliebig herumspielen. In „Floyd“ ändert sich ständig die Perspektive, so etwas gab es noch nie zuvor in einem Spiel dieser Art. Wenn Floyd jemanden anspricht, schaltet die Ansicht beispielsweise plötzlich zu einer Nahaufnahme seines Gesichtes um oder wechselt zu einer Vogelperspektive – der Spieler weiß nie genau, was ihn als nächstes erwartet.

Beim Sound verhält es sich ähnlich, denn wir mischen etliche Effekte untereinander, um ein Höchstmaß an Atmosphäre zu erzielen. Allein die Geräusche innerhalb eines Raumschiffes bestehen aus sechs bis acht verschiedenen Tonspuren. Mein großes Vorbild was das angeht, ist die Zeichentrickserie „Die Simpsons“. Vielen Leuten wird wahrscheinlich gar nicht auffallen, wie gut die Geräuschkulisse ist, da man es eigentlich nur bemerkt, wenn sie fehlt.

**PP: Wenn andere Spiele diese Art von Aufwand bei der Technik betreiben, bleibt oftmals das Gameplay bzw. die Rätseldichte auf der Strecke. Wie verhält es sich bei „Floyd“?**

**Simon:** Da kann ich dich beruhigen. Wir wissen, daß unser größter Pluspunkt im Vergleich zur Konkurrenz stets das Gameplay gewesen ist, und

das haben wir natürlich auch bei „Floyd“ nicht vernachlässigt. Das Spiel wird neben den weit über achtzig Locations – wohlgerne Locations nicht Screens, von denen haben wir etliche hundert – in etwa eine so große Puzzledichte aufweisen wie „Simon 2“, wobei wir diesmal zusätzlich noch einige kleine Extra-Spiele eingebaut haben. So kann man zum Beispiel an einem Simon-The-Sorcerer-Automaten zwischendurch ein kleines Actionspielchen wagen oder muß an einer anderen Stelle ein Denkspiel lösen, um einige Platinen richtig in einen Roboter einzubauen. Diese Sub-Games sind für uns ein Test und wir hoffen, daß die Leute sie mögen werden.

**PP: Wie viele Leute arbeiten insgesamt an „Floyd“?**

**Simon:** Oh, das sind mittlerweile eine ganze Menge, warte mal. Wir haben zwölf Grafiker, eine Frau, die sich nur um die Vertonung kümmert, meine Wenigkeit und Alan, unseren Programmierer. Und dann sind da natürlich noch meine Eltern, die sich ums Management

### SIMON WOODROFFE



Simon Woodroffe zeichnet für das gesamte Game-Design aller bisherigen Adventure-Soft-Spiele verantwortlich. Außerdem schrieb er die kompletten Dialogbücher von „Floyd“ und den beiden „Simon“-Titeln.



**Auf dem Planeten Filbert zelebriert eine geheimnisvolle Rasse seltsame Rituale**



**Per Anhalter durch die Galaxis – Floyd in bezaubernder Verkleidung**



Während des Spiels schaltet die Sicht immer wieder in witzige Großaufnahmen um



kümmern und das Marketing. Demnächst stößt noch mein jüngerer Bruder als Sound-Engineer hinzu.

**PP: Zwölf Grafiker und nur ein Programmierer?**

**Simon:** Ja, das ist unserer großer Vorteil. Wir können uns voll auf die grafische Gestaltung konzentrieren, da wir mit AGOS II unser eigenes Entwicklersystem haben, das so kinderleicht zu bedienen ist, daß ein einziger Programmierer dafür völlig ausreicht.

**PP: Ist Euch eigentlich die Umstellung von den in der Vergangenheit komplett gepixelten Grafiken zur neuen 3D-Render-Optik schwergefallen?**

**Simon:** Na ja, ursprünglich schwebte uns zunächst eine Mischung aus beiden Stilen vor. Als wir uns die ersten Gedanken über „Simon 3“ machten, planten wir zunächst, die Grafiken für die parallele Fantasywelt wie gehabt per Hand zu pixeln und die Screens der echten Welt zu rendern, um den Gegensatz zwischen beiden Dimensionen stärker herauszustellen. Mittlerweile sind wir aber davon abgekommen, denn die Möglichkeiten, die uns eine reine 3D-Grafik bietet, sind schier unglaublich. All die verschiedenen Kamerapositionen, die wir so realisieren und vor allem vorher auch problemlos austesten können. Wir entwerfen eine Szene und nehmen dann einfach eine bestimmte Kameraeinstellung, um zu sehen, wie sie im Spiel wirkt. Wenn es uns nicht gefällt, verändern wir die Perspektive solange, bis der von uns gewünschte Effekt erzielt wird. Stell' dir vor, wir müßten das alles pixeln – grauenhaft! Wir haben diese neue Technik bereits ausgiebig in „Floyd“ verwendet, allerdings befanden wir uns zu Beginn natürlich noch in einer gewissen Lernphase. Jetzt kennen wir alle Tricks und Kniffe, und ich bin mir deshalb sicher, daß wir mit „Simon 3“ alles bisherige in den Schatten stellen werden.

Es wird das atmosphärisch dichteste Spiel, das es bislang je gegeben hat, das verspreche ich dir!

**PP: Erzähle uns bitte mehr über „Simon 3“.**

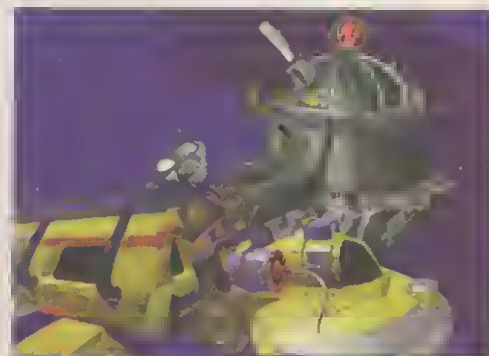
**Simon:** Nun, wie du dich sicherlich erinnern wirst, ist es dem bösen Sordid am Ende von „Simon 2“ gelungen, in unsere Welt zu entkommen. In „Simon 3“ führt dieser Vorfall dazu, daß sich das Fantasyreich und unsere eigene Dimension zu einer einzigen Welt vermischen – einer Welt in der nun Drachen ebenso existieren wie Düsenjets. Zu Beginn des Spiels wird Simon vom Sumpfling, der ebenfalls wieder eine große Rolle spielt, in einen Hund verwandelt. Diese Form ist allerdings zum Leidwesen unseres Helden äußerst instabil, und im Verlauf der Handlung morpht der arme Simon daher immer wieder in eine andere Gestalt. So verwandelt er sich beispielsweise an einer Stelle in eine Bakterie und landet im Essen eines Typen, der ihn herunter-schluckt. Simon muß nun den Körper durchreisen, um wieder nach draußen zu gelangen.

**PP: Was würdest du sagen, ist der Hauptunterschied zwischen der „Simon“-Reihe und „Floyd“?**

**Simon:** „Simon the Sorcerer“ ist ganz klar eine Persiflage, die von ihrem Humor lebt und in der wir bewußt das Fantasy-Genre durch den Kakao gezogen haben. Wir haben uns der unterschiedlichsten Figuren, Mythen und Legenden bedient und jede Menge Literatur zitiert. Bei „Floyd“ geht alles eine Spur ernster zu. Es ist zwar immer noch viel Humor enthalten, aber oftmals eher von der trockenen, hintersinnigen Art. Die ganze Geschichte ist viel komplexer und vielschichtiger, mit all den Intrigen, den Rebellen und all dem.

**PP: Also keine bewußte Übernahme von Elementen aus „Star Wars“ oder „1984“?**

**Simon:** Natürlich kann es passieren, daß einem während des Spiels manche Sachen vielleicht vertraut vorkommen – aber „Star Wars“ war auch nichts neues, sondern eine Geschichte, die bereits zuvor schon hundert Mal auf die eine oder andere Weise erzählt worden war. Ich habe jedenfalls nicht bewußt irgendwo abgekupfert



Der Kampf gegen das Omnibrain führt die Helden auf die verschiedensten Planeten





**Simons ganzer Stolz ist sein japanischer Sportwagen**

oder einen bestimmten Film als Vorlage im Kopf gehabt, sondern die Geschichte als etwas Eigenständiges konzipiert.

**PP: Wenn du beginnst, ein neues Konzept zu entwerfen, hast du dann bereits alle Figuren und Elemente im Kopf oder kommt dir vieles erst später?**

**Simon:** Das ist unterschiedlich. Zum einen gibt es natürlich Figuren, die für die Handlung wesentlich sind und daher von vornherein klar umrissen feststehen. In „Simon“ waren das neben der Hauptfigur zum Beispiel Wesen wie der Sumpfling, Sordid oder die Holzwürmer. Andere Charaktere, die Nebenrollen, entstehen oftmals erst, wenn ich die Rätsel designe. Goldlöckchen in „Simon 2“ ist so ein Beispiel. Wir benötigten für ein bestimmtes Puzzle unbedingt eine blonde Perücke und stießen per Zufall auf das Märchen mit den drei Bären und Goldlöckchen. Manche Nebenfiguren werden dann auch manchmal so beliebt, daß wir sie wieder verwenden, wie beispielsweise die Dämonen aus dem ersten Teil von „Simon“. Wenn wir mit dem eigentlichen Spiel, also den Grafiken und der Programmierung beginnen, stehen meistens etwa 70 - 80% der Geschichte, inkl. der Puzzles. Das Ende legen wir aber erst sehr viel später fest, so auch bei „Floyd“, für das ich erst vorigen Monat das definitive Ende geschrieben habe.

**PP: Zum Abschluß würde uns natürlich interessieren, was du privat gerne spielst?**

**Simon:** Mein absolutes Lieblings-Adventure ist nach wie vor „Monkey Island II“. Ansonsten habe ich gerade „Tomb Raider“ durchgespielt und finde es absolut fantastisch. Was diese Jungs auf die Beine gestellt haben

- Hut ab. Desweiteren habe ich mir kürzlich ein N64 geholt und spiele „Mario“ und „Pilotwings“. Ich mag auch fast alles auf der Playstation und warte schon sehnsüchtig auf die englische Version von „Final Fantasy VII“. Diese japanischen Rollenspiele, allen voran „Zelda“, sind unschlagbar. Was ich überhaupt nicht spiele sind Rennsimulationen, die finde ich stinklangweilig. Außer natürlich „Super Mario Kart“, aber das war ja auch keine Simulation.

**PP: Das ist ja ein sehr breitgefächertes Geschmacks! Würdest du da nicht gerne mal etwas anderes machen, als immer nur Adventures?**

**Simon:** Klar, aber ich kann Dir verraten, daß wir in naher Zukunft nicht mehr nur ausschließlich Adventures entwickeln werden, sondern unsere Palette erweitern!

**PP: Im Ernst?**

**Simon:** Ja, mir schwebt da auch schon etwas bestimmtes vor! Mit Echtzeitelementen und 3D-Grafik! Aber kein Strategiespiel...

**PP: Na, dann dürfen wir ja gespannt sein. Wir danken dir herzlich für dieses Interview!**

roa



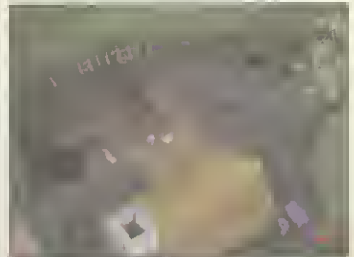
**Vielen der Szenen spielen gänzlich mit Licht und Schatten, um ein Höchstmaß an Atmosphäre zu erreichen**



**Die Hintergründe auf dem Planeten Filbart sind die einzigen handgezeichneten im ganzen Spiel**



**Eine Szene aus dem mit fetziger Musik der Beastia Boys untermalten Introfilm**



**Wann das Fox Mulder wüßte: So entstehen also die berühmten Kornkreise**

# ADVENTU

Wer den Film „Braveheart“ kennt, der kann sich ein ungefähres Bild von der Gegend machen, in der die Grafikabteilung von Adventure Soft ihre Zelte aufgeschlagen hat



**Farbenpracht:** Man mag es kaum glauben, daß diese Grafik mit nur 256 verschiedenen Farbtönen auskommt

**W**ährend Familie Woodroffe ihr Label Adventure Soft von ihrem Bauernhof im Herzen Englands aus leitet und managt, befindet sich ein Großteil der Firma, nämlich die komplette Grafikabteilung, erstaunlicherweise gar nicht unter ihrer direkten Kontrolle, sondern weit vielmehr im dreieinhalb Autobahnstunden entfernten Newcastle, direkt an der Grenze zu Schottland. Wenn man die Zentrale in Birmingham als den Kopf von Adventure Soft bezeichnen würde, dann ist die Filiale im Norden Englands sozusagen das Herz, denn hier erweckt ein Team von zwölf Kreativen all die verrückten Ideen von Simon Woodroffe am Bildschirm zum Leben.

Im Newcastle Technopole, einem großen Gewerbepark, residiert die Mannschaft rund um Director of Animation David Jeffries in modernen Büroräumen, die ansonsten nur von biedereren Geschäftsleuten genutzt werden. Während in den

anderen Gängen des Gebäudekomplexes daher ausnahmslos krawattentragende Männer mit wichtiger Miene an einem vorbeihasten, ist das Erste, was einem beim Betreten des Adventure Soft Traktes auffällt, die lautstarke Musik, die einem entgegendröhnt, kaum daß man den Aufzug verlassen hat.

## Technik, die begeistert

Die Mitarbeiter des Grafik-Teams verteilen sich großzügig über drei miteinander verbundene Büroräume, die allesamt voll bis unter die Decke mit sündhaft teurer Hardware gestopft sind. Sämtliche Grafiken entstehen mittlerweile fast ausschließlich auf Silicon Graphics Rechnern, von denen Adventure Soft je drei der Typen O2, Indigo R4400 und Octane R10000 im Einsatz hat. Hinzu gesellt sich noch eine Indy R5000. Auch die vorhandene Software ist nicht von schlechten Eltern, denn neben dem Alias/Wavefront Power Animator 8.0 arbeiten die Künstler mit vor allem in der Filmindustrie gängigen Tools wie dem Morphing-Programm Matador, dem Malprogramm Studio Paint oder der Video-Composing Software Composer Lite. Aber – man höre und staune – auch traditionelle PC-Software wird an manchen Stellen noch verwendet, darunter das gute alte 3D-Studio oder der Animator Pro von Autodesk, der schon beinahe so etwas wie ein Dinosaurier unter den Grafik-Programmen ist.

## Ein neuer Grafikstil

Als Adventure Soft vor rund anderthalb Jahren mit den Arbeiten an „Floyd“ begann, betrat man damals mit dem Kauf der ersten SGIs grafisches Neuland, da man sich noch nie zuvor mit 3D-



**Die Nachbearbeitung der einzelnen Bilder ist sehr aufwendig und zeitraubend**



**Bei Adventure Soft herrscht stets gute Laune**



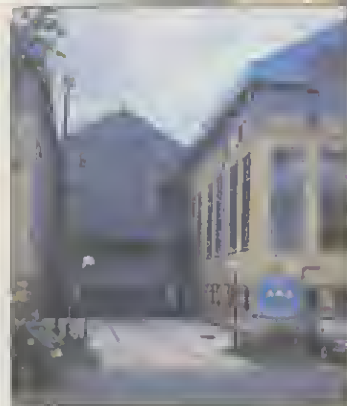
# RE SOFT NORTH

Grafiken beschäftigt hatte. Das erste halbe Jahr bestand daher zunächst aus einer Experimentier-Phase, in der die verschiedensten Techniken ausprobiert und auf ihre Tauglichkeit überprüft wurden. So plante man beispielsweise ursprünglich, die Hauptcharaktere mit einer **Knetmasse-ähnlichen Substanz** zu modellieren und dann mit einem 3D-Scanner in den Computer zu übertragen. Was Zeit beim Erarbeiten eines Modells sparen sollte, entpuppte sich aber in Wahrheit als ein langwieriges und aufwendiges Verfahren, von dem man schnell wieder abließ. Auch die grafische Mischform aus traditionell eingescannten und am PC nachbearbeiteten Hintergründen und gerenderten Charakteren wurde im Verlaufe des Projektes über Bord geworfen. Einzig im Intro und auf dem Planeten Filbert, auf dem Floyd an einer bestimmten Stelle im Spiel notlanden muß, finden sich noch handgemalte Elemente.

Mittlerweile haben sich die Grafiker mit der neuen Arbeitsweise jedoch vertraut gemacht und sind ein perfekt eingespieltes Team. So gibt es für jeden Arbeitsbereich ein bis drei zuständige Spezialisten, die sich ganz auf die ihnen zugewiesene Aufgabe konzentrieren. Zu Beginn steht natürlich immer das Entwerfen und Ausarbeiten

eines Modells, egal ob es sich dabei um einen Charakter, ein Fahrzeug oder ein Hintergrundelement handelt. Im nächsten Arbeitsgang wird das Modell dann mit einer Oberfläche, der sogenannten Textur belegt, die mittels eines speziellen Programms direkt auf das Modell gemalt wird. Um die Charaktere zum Leben erwecken zu können, wird außerdem ein Skelett gebaut und in den Körper gesetzt, damit sich zum Beispiel bei einer Animation der Beine die Hüftknochen oder die Arme entsprechend realistisch mitbewegen. Wenn alle modellierten Elemente zu einer Szene zusammengesetzt wurden, werden die Kameras positioniert und die Einstellung berechnet, sprich gerendert. Nach der Übertragung auf den PC und dem Herunterrechnen auf 256 Farben, wird jedes einzelne Bild der Sequenz (auch Frame genannt) noch einmal genau untersucht, um durch eventuelle Farbfehler auftretendes Flackern zu korrigieren. Diese Arbeit ist nach Ansicht der Grafiker zwar ein riesiger Aufwand, den kaum ein anderer Hersteller bereit ist in Kauf zu nehmen, doch die Mühe lohnt sich in jedem Fall, da sie ihrer Ansicht nach den feinen Unterschied zwischen einem guten und einem besonderen Spiel ausmacht.

rca



In diesem Gebäude sind die Grafiker untergebracht



Im Spiel wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet

Fast alle der Künstler haben zuvor eine große Akademie besucht

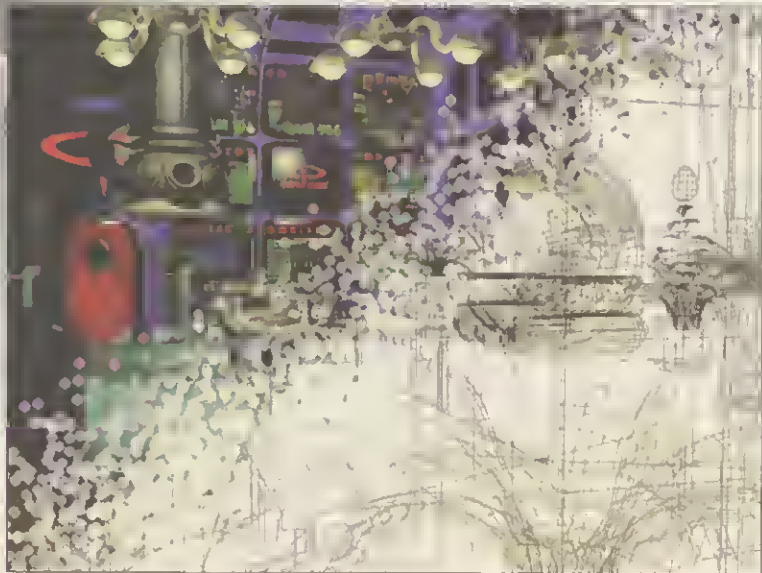


Der Chef der Grafikabteilung gab uns bei einem netten Plausch tiefe Einblicke in die grafische Trickkiste von Adventure Soft

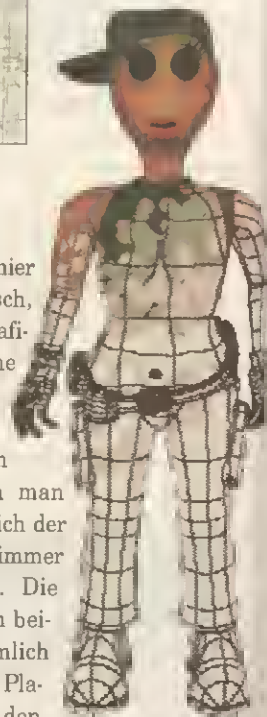


# GRAFIK

## Im Interview mit Grafik-



Vom Gittermodell zur fertigen Grafik: Diese Montage verdeutlicht den technischen Aufwand hinter den Bildern



**N**och relativ neu im Team des britischen Software-Herstellers ist David Jeffries, der den Titel Director of Animation trägt und die grafische Abteilung in Newcastle leitet. Wir sprachen mit dem sympathischen Künstler über die Nachteile von Motion Capturing und die Vorteile nordenglischen Bieres...

**PP: Was hast du gemacht, bevor du zu Adventure Soft gestoßen bist, Dave?**

**David:** Ich beschäftige mich seit etwa zehn Jahren mit Computergrafik und -animation. Ich habe unter anderem schon für Granada TV gearbeitet, die größte unabhängige Fernseh-Produktionsgesellschaft hier in England. Zuletzt war ich bei Alias/Wavefront beschäftigt, bis mich Mike nach mehreren Monaten Einredens schließlich weichgeklopft und hierher gelotst hat.

**PP: Du hast für deine Arbeiten auch schon Auszeichnungen bekommen...**

**David:** Ja, habe ich, und zwar unter anderem den Japan Price for Best Educational Program sowie den Royal Television Society Award for School Television Program. Am stolzesten bin ich aber auf eine Nominierung in Cannes für meinen Kurzfilm „Die kleine Nachtigall“, eine Umsetzung eines alten, chinesischen Märchens.

**PP: Dann ist deine Erfahrung ja bestimmt eine enorme Hilfe für das Team...**

**David:** Oh, die Jungs hier sind wirklich fantastisch, allesamt exzellente Grafiker. Aber ich kenne sicherlich einige Tricks und Kniffe, von denen die anderen profitieren können, gerade wenn man bedenkt, daß der Bereich der 3D-Grafik für viele ja immer noch relativ neu ist. Die ersten Texturen sahen beispielsweise noch ziemlich künstlich aus, eher wie Plastik, und auch bei den Kameraperspektiven hat jemand, der vom Fernsehen kommt natürlich einiges an Ideen beizusteuern. Ein weiterer Vorteil ist, daß ich durch diese Erfahrungen ziemlich gut einschätzen kann, wie lange es dauert, eine bestimmte Sequenz zu erstellen. Das hilft uns ungemein, den Zeitplan einzuhalten, denn Simon kommt immer wieder mit Ideen, bei denen ich schlichtweg sagen muß: „Sorry, aber die Umsetzung würde viel zu lange dauern! Aber was hältst du davon, wenn wir es so und so machen?“

**PP: Ihr besitzt mittlerweile eine SGI-Ausstattung, auf die so manches Filmstudio**



# ZAUBER

## Guru David Jeffries

**stolz wäre. Lohnt sich dieser Aufwand für ein Computerspiel?**

**David:** Absolut! Mit dieser Rechenpower können wir ein grafisches Niveau erreichen, das mit keiner PC-Software der Welt zu schaffen wäre. Nimm nur einmal den Rauch der Zigarre von Major Benson, der mit Hilfe einer sogenannten Particle-Animation erstellt wurde. Es mag nur ein Detail sein, doch der Qualm ist so unglaublich realistisch, daß es dir schier den Atem verschlägt. Diese Maschinen sind geradezu prädestiniert für Spezial-Effekte wie Laserstrahlen oder Explosionen!

**PP: Aber wie sieht es aus, wenn es auf 256 Farben heruntergerechnet wurde?**

**David:** Nun, der Power Animator ist in der Lage, eine komplette Sequenz zu analysieren und automatisch eine optimale Palette zu errechnen. Außerdem tricksen wir, indem wir bei jeder Sequenz bestimmte Farbtöne vorrangig verwenden. Explosionen wirken teilweise sogar besser, wenn sie heruntergerechnet wurden. Wenn du dir Szenen anschaust, dann wirst du es gar nicht glauben, daß es wirklich nur 256 Farben sind. Trotzdem ist es natürlich schade, daß wird mit der momentanen Performance der PCs nicht auf 16-Bit Farbtiefe gehen können – aber was nicht ist, kann ja noch werden.

**PP: Verwendet ihr irgendwelche Programme oder technische Hilfsmittel, um die Charaktere zu animieren?**

**David:** Nein, wir animieren jede Figur per Hand. Wenn wir ein Modell fertig gebaut haben, fertigen wir ein komplettes Skelett im Inneren des Körpers, das wir mit den jeweiligen Körperpartien wie Arme, Beine und Hände verbinden. Diese werden dann alle einzeln per Maus bewegt und animiert. Es gibt zwar auch Software, die bestimmte Bewegungsabläufe wie zum Beispiel Gehen oder Springen simulieren kann, doch kein Programm der Welt bekommt das wirklich hundertprozentig realistisch hin. Und außerdem: Welches Programm weiß schon, wie sich ein Alien bewegt? Selbst die neuen Figuren in der Star Wars Special Edition wie beispielsweise Jabba the Hutt, wurden traditionell per Hand animiert.

**PP: Und Motion Capturing?**

**David:** Motion Capturing ist eine feine Sache,

aber um es richtig zu machen, benötigst du ein riesiges Equipment. Eine Investition in diese Technik würde bei etwa eineinhalb Millionen Mark liegen – zuviel im Augenblick. Aber wir behalten es im Auge und werden vielleicht später einmal darauf zugreifen.

**PP: Was ist der Vorteil, wenn man so weit entfernt vom Hauptfirmensitz arbeitet?**

**David:** Oh, das ist eine feine Sache, da man sich voll auf die Arbeit konzentrieren kann. Von uns geht eigentlich keiner vor 10 Uhr abends nach Hause, mußt du wissen. Dennoch bleiben wir in ständigem Kontakt mit den Jungs in Birmingham, machen Telefonkonferenzen und schicken uns täglich E-Mails. Es ist praktisch so, als würden wir Tür an Tür sitzen. Simon schreibt etwas, schickt es uns, wir machen ein paar Rohentwürfe, senden sie ihm zurück und er sagt dann:

„Okay, so möchte ich es haben!“. Aber die ganze Firmenpolitik und das Management läuft über Birmingham, und das ist gut so, denn so werden wir nicht abgelenkt. Stell' dir vor, wir hätten dauernd Meetings – grauenhaft! Außerdem ist das hier ein lauschiges Plätzchen, und das Bier hier ist viel besser als irgendwo sonst (lacht!).

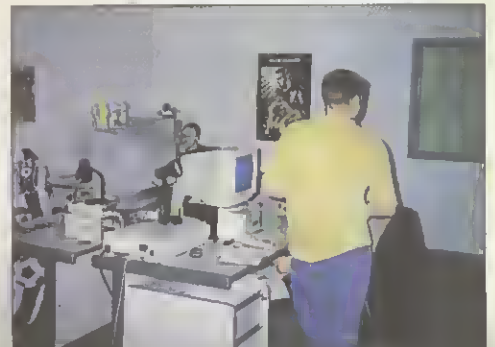
**PP: Dave, wir danken Dir für dieses aufschlußreiche Interview!**

rca

**DAVID JEFFRIES**



Dave kommt eigentlich aus der Filmindustrie und konnte bereits eine Cannes-Nominierung für einen seiner Kurzfilme verbuchen. Seit Anfang des Jahres hat er die grafische Leitung bei Adventure Soft übernommen.



Die heiligen Hallen der Grafikabteilung



Welche Rolle spielt der leichtliche Major Ben

# Eine abenteuerliche HISTORIE

**Was viele gar nicht wußten: Adventure Soft gibt es schon seit Anfang der 80er Jahre**



Mikes Sohn Simon hatte die Idee zu „Simon the Sorcerer“



Mit „Simon 2“ führte man das Icon-Befehlssystem ein



Der Sumpfling entwickelte sich zum Publikumsliebbling



Simon trifft auf die vertrottelten Kneipen-Zauberer

**O**bwohl gerade hier bei uns in Deutschland der Name Adventure Soft in erster Linie mit den beiden „Simon the Sorcerer“-Spielen in Verbindung gebracht wird, existiert Mike Woodroffes Firma bereits seit 1985, und selbst vor dieser Zeit hat der Brite bereits Spiele mit seinem ersten Label Adventure International entwickelt. Die Liste der Produkte, die auf sein Konto gehen, ist zu lang, um sie hier komplett aufzuführen, aber wir haben einige der bekanntesten herausgesucht und daraus eine kleine Softographie des englischen Unternehmens zusammengestellt.

**1981** Michael Woodroffe gründet zeitgleich das Spiele-Label Adventure International und einen kleinen Laden mit Namen Callisto Computers, über den er seine produzierten Spiele vertreibt. Standort beider Firmen ist Birmingham. Zu Beginn hält sich Mike vor allem mit Konvertierungen diverser Adventure-Spiele von Scott Adams auf die Systeme Apple II, Atari 400/800, Sinclair ZX81/Spectrum und Commodore VIC20/C64 über Wasser.

**1984** Zu den ersten Eigenentwicklungen des jungen Herstellers gehören die beiden Spiele „The Sorcerer of Claymorgue Castle“ und „Questprobe – The Hulk“.

**1985** Mike Woodroffe gründet Adventure Soft und bringt eine ganze Reihe von Spielen auf den Markt, darunter „Robin of Sberwood“ nach der gleichnamigen Fernsehserie mit Michael Pread und das Adventure zum Film „Gremlins“. Außerdem entwickelt das junge Label in diesem Jahr noch zwei weitere „Questprobe“-Teile.

**1986** Neben einer Atari ST-Konvertierung des Automaten-

klassikers „Gauntlet“ veröffentlicht Adventure Soft die Spiele „Rebel Planet“, „Kayleth“, „Temple of Terror“ und „Seas of Blood“.

**1987** Das Jahr steht ganz im Zeichen zweier Lizenz-Verträge. Zum einen produziert man das Spiel um den Marvel-Superhelden „Captain America“ und zum anderen sichert man sich die Rechte an einer „Masters of the Universe“-Umsetzung.

**1988** Mit „Heroes of the Lance“ produziert man ein Spiel für die Dragonlance-Serie von TSR. Das Spiel erscheint als einer der ersten Adventure Soft-Titel auch für den PC, allerdings noch in klobiger EGA-Grafik.

**1989** Unter dem Namen Horrorsoft produzieren Mike und seine Mannen das Adventure „Personal Nightmare“, für dessen Programmierung die Sprache AGOS entwickelt wird.

**1990** Eines der bekanntesten Werke, das unter dem Pseudonym Horrorsoft entsteht, ist „Elvira – Mistress of the

Dark“, das für den Amiga und den PC gleichzeitig veröffentlicht wird.

**1991** Der Nachfolger zu „Elvira“ erscheint unter dem Titel „Elvira II – The Jaws of Cerebus.“

**1992** Horrorsoft macht durch das Adventure „Waxworks“ von sich reden, das durch seine vielen Splatter-Szenen besticht. Unter anderem trifft der Spieler hier auf Persönlichkeiten wie Jack the Ripper.

**1993** Der endgültige Durchbruch gelingt mit der Veröffentlichung von „Simon the Sorcerer“, mit dem Adventure Soft weltweit unzählige Awards und Auszeichnungen einheimsen kann. Das Spiel erscheint für etliche Systeme, unter anderem sogar als Amiga CD32-Umsetzung.

**1995** „Simon the Sorcerer II“ erscheint und kann einen noch größeren Erfolg als sein Vorgänger verbuchen. Mit diesem Titel etabliert sich Adventure Soft endgültig als namhafter Spieleproduzent.



Preisliste  
anfordern!  
kostenlos u.  
unverbindlich.

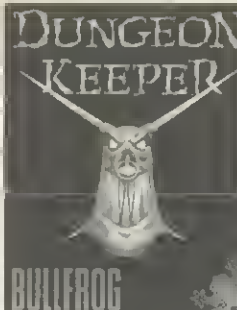


# Software-Versand

Nur in **Wesel**  
46485  
Am Spaltmannsfeld 16  
Bestellen oder abholen!  
Öffnungszeiten:  
Mo-Fr 9.30-18.30  
Sa 9.30-14.00

**KEIN CLUB!**

Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



**Top Titel!**  
**Dungeon Keeper**  
Erscheint ca. Mitte Juni!  
Vorbestellung empfohlen!  
Deutsche Version  
DM **76,99**

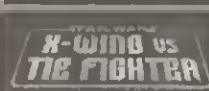
## CD-ROM

4-4-2 Fußball DV 59,99  
3D Ultra Minigolf DA 49,99  
3D Ultra Pinball 2 DA 59,99  
688 Hunter Killer DV 76,99  
Adidas Power Soccer DA 72,99  
Adventure of Lomax DA 59,99  
Age o. Rifles-D. Gewehr DV 69,99  
AH 64 Gold Edition DV 79,99  
**Air Warrior II** DV **84,99**  
Amber DV 74,99  
Armored Flt 2 DV 84,99  
Ark of Time DV 69,99  
Asterix & Dbelix DV 49,99  
A.T.F. Gold Edition DV 84,99  
Atlantis DV 76,99

## CD-ROM

Flottenmanöver DV 74,99  
Floyd DV 79,99  
Flying Corps DV 79,99  
**Formel 1 / Psynosis** DV **82,99**  
Formula Cart DV 72,99  
Formula One Gr. Prix 2 DV 79,99  
G-Nome DV 69,99  
Gex DA 64,99  
Gut's "N" Garters DV 69,99  
Harvest of Souls DV 69,99  
**Hattrick Wins** DV **69,99**  
Have a Nice Day DV 59,99  
HeliCops DA 49,99  
Heroes o.M. & Magic 2 DV 74,99

## Unsere Hit's!



### X-Wing vs. Tie Fighter

Deutsche Anleitung

DM **74,99**



### Pandemonium

Deutsche Anleitung

DM **69,99**



### Lost Vikings II

Deutsche Version

DM **67,99**



### Extreme Assault

Deutsche Version

DM **69,99**

### Last Express

Deutsche Version

DM **76,99**

**Bestell-Telefon:**  
**Tel.: (02 81) 9 52 98-0**  
**Fax: (02 81) 9 52 98-10**

**Atomic Bomberman** DA 59,99  
**Banzai Bugs** DV 57,99  
Baphomets Fluch DV 69,99  
Battle Sport DA 49,99  
Bazooka Sue DV 79,99  
**Betrayal in Antara** DV **79,99**  
Bling Edition DV 44,99  
**Birthing** DV **69,99**  
Blast Chamber DV 69,99  
Blairüß 2 DV 54,99  
Bundesliga Manager 97 DV 64,99  
Ceasar 2 / Wind.95 DV 54,99  
Civilization 2 DV 59,99  
Civilization 2 DATA DV 39,99  
Cluedo DV 72,99  
**Comanche 3.0** DV **76,99**  
**Comm. & Con. 1 SVGA** DV **79,99**  
Comm. & Conquer 2 DV 79,99  
Comm. & Conq. 2 Data DV 29,99  
Conquest Earth DV 79,99  
**Crow: City o. Angles** DA **74,99**  
Dark Reign DV 84,99  
Darklight Conflict DV 76,99  
Daytona USA DV 69,99  
Daedalus Encounter DV 24,99  
**Demonworld** DV **72,99**  
Deadly Tide DV 74,99  
Deathdrome DA 49,99  
Delirium DA 74,99  
Der Planer 2 DV 69,99  
Descent t. Undermount. DV 79,99  
Destruction Derby 2 DV 74,99  
**Diablo** DA **69,99**  
Die Fugger 2 DV 49,99  
Die Siedler 2 DV 64,50  
Die Siedler 2 Miss. CD DV 29,99  
**Die Siedler 2 - Übersiedler** DV **24,99**  
Discworld 2 DV 79,99  
Dominion DV 74,99  
Dragon Dice DV 74,99  
Dragonheart DV 69,99  
Dschungelflipper DA 39,99  
**Dungeon Keeper** DV **76,99**  
**Earth 2140** DV **34,99**  
Ecstasia 2 DV 74,99  
Elisabeth 1 DV 69,99  
Evidence DV 79,99  
Exhumed DV 74,99  
Holiday Island DV 69,99  
Holiday Island DATA DV 19,99  
Hugo 3 DV 39,99  
Hugo 4 DV 59,99  
Hunter Hunted DV 69,99  
Hunter Killer DV 76,99  
Hyperblade DV 79,99  
**IM 1 A2 Abrams** DV **79,99**  
Imperium Galactica DV 72,99  
Independence Day DV 76,99  
**Interstate 76** DV **69,99**  
Iron & Blood DV 74,99  
Isnogud DA 49,99  
Jack Nicklas 4 DA 76,99  
**Jagged Alliance 2** DV **74,99**  
James Bond Collection DV 59,99  
Jedi Knight EV 79,99  
Kais Power Goo DV 79,99  
Kick Off 97 DV 69,99  
Kilrathi Saga/WC 1-3 DV 57,99  
KXND DV 59,99  
Larry 7 DV 79,99  
**Last Express** DV **76,99**  
Links LS DA 89,99  
Links LS Course Coll.1 DA 54,99  
Links LS Course Coll.2 DA 54,99  
Links LS Course Coll.3 DA 54,99  
Lords of Realms 2 DV 79,99  
Lords of Realms 2 Data DV 24,99  
**Lost Vikings 2** DV **67,99**  
Magic-Zusammenkunft DA 77,99  
Marathon II DV 39,99  
**Mass Destruction** DA **59,99**  
Master of Orion II DV 79,99  
M.A.X. DV 74,99  
M.D.K. DV **74,99**  
Mechwarrior 3/Mechen. DV 79,99  
Monopoly DV 54,99  
**Monster Trucks** DA **72,99**  
Monster Truck Madness DA 74,99  
**Moto Racer / Win95** DV **76,99**  
Mutant Penguins DA 59,99  
Nascar Racing 2 DA 77,99  
NBA Jam extreme DA 69,99  
NBA Live 97 DV 76,99  
**Need for Speed 2** DV **76,99**  
Nemesis DV **74,99**  
NHL Hockey 97 DV 76,99  
Othello DV 39,99

## Händleranfragen erwünscht!

**Extreme Assault** DV 69,99  
**F1 Manager** DV 69,99  
**F22 Lightning 2** DV 79,99  
Fallen Heaven DV 84,99  
Fallout DA 74,99  
**Fifa Soccer 97** DV **76,99**  
**Fifa Soccer Manager** DV **69,99**  
Flip Out DA 49,99  
**Outlaw** DA **74,99**  
**Pandemonium** DA **69,99**  
Pandora Akte DV 74,99  
Panzer Dragoon DV 69,99  
PC Games Cheater 2 DV 24,99  
Perfect Weapon DV 76,99  
Phantasmagoria 2 DV 77,99

**Versandbedingungen:** Ab DM 200,- Software Auftragswert portofreier Versand.  
Vorkasse DM 6,90 pro Paket. Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr.  
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal

## CD-ROM

### Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball DA 34,99  
7th Guest DA 19,99  
A-Train DA 19,99  
Aces over Europe DV 19,99  
Aces o.t. Deep DV 34,99  
Across the Rhine DV 24,99  
Albion DV 29,99  
Alien Trilogy DV 39,99  
Amerika DV 24,99  
Ancient Empires DV 34,99  
Armored Flt DV 29,99  
Ascendancy DV 29,99  
Battle Bugs DV 29,99  
Battle Isle 3 DV 39,99  
Beneath L. Steel Sky DV 19,99  
Betrayal at Krondor DV 19,99  
Carrier Strike Force DV 24,99  
Civilization 1 DV 24,99  
Civil War General DV 34,99  
Colonization DV 24,99  
Comanche 2.0 + DATA DV 39,99  
Conquerer A.D. 1086 DV 29,99  
Conquest Deluxe DV 34,99  
Creature Shock DV 19,99  
Crusader No Regret DV 39,99  
Cyberia 1 DV 24,99  
Das Gewehr/Age o. Rifles DV 29,99  
Das schwarze Auge 3 DV 29,99  
Dawn Patrol DV 24,99  
Deadalus Encounter DV 24,99  
Der Meister DV 19,99  
Der Patrizier DV 34,99  
Descent 1 DA 24,99  
Descent 2 DA 34,99  
Dungeon Master 2 DV 24,99  
Earth Siege 1 DV 19,99  
Earth Siege 2 DV 34,99  
Earthworm Jim 1 + 2 DV 39,99  
Earthworm Jim Tell 1 DV 29,99  
Fantasy General DV 29,99  
Fifa Soccer 96 DV 29,99  
Frankenstein t.e.o.t.m. DV 24,99  
Freddy Pharkas DV 19,99  
Gene Wars DV 39,99  
Goblins Teil 1 + 2 DV 19,99  
Goblins Teil 3 DV 19,99  
Goblins 4/Woodruff DV 19,99  
Golden Gate Killer DV 24,99  
Grand Prix Manager DV 39,99  
Grand Prix Manager II DV 39,99  
Hansed. Expedition DV 34,99  
Incredible Maschine 1 DV 19,99  
Indy Car Racing 2 DA 34,99  
Kings Quest 7 DV 19,99  
Lands of Lore DV 19,99  
Larry 6 DV 19,99  
Last Dynasty DV 19,99  
Legend Kyandia 2 DV 19,99  
Legend Kyandia 3 DV 19,99  
Lost Eden DV 19,99  
Magic Carpet 2 DV 29,99  
Mechwarrior 2 / Win95 DV 29,99  
Mega Race 2 DV 29,99  
Might & Magic 3-5 DV 39,99  
NBA Jam Tournament DA 24,99  
Necrodome DV 29,99  
NHL Hockey 94 DA 9,99  
NHL Hockey 96 DV 29,99  
Nascar Rac. + Track Pa. DA 14,99  
Offensive DV 29,99  
Outpost 1.5 DV 19,99  
Pirates Gold DV 24,99  
Pitfall DV 29,99  
Police Duest 4 DV 19,99  
Pro Pinball the Web DA 29,99  
Ran Soccer DV 29,99  
Ran Trainer 2 DV 29,99  
Rayman DV 34,99  
Rebel Assault 1 DV 29,99  
Red Baron 1 DV 19,99  
Sensible World o. Soccer DA 19,99  
Shanghai Gr. Moments DV 24,99  
Shattered Steel DA 34,99  
Shivers DV 19,99  
Silent Thunder DV 34,99

## Angebote:

(Fortsetzung)  
Sim Ant DA 19,99  
Sim City Enhanced DV 19,99  
Sim Earth DA 19,99  
Sim Farm DA 19,99  
Sim Life DA 19,99  
Sim Tower DV 39,99  
Sim Town DV 39,99  
Simon the Sorcerer 1 DV 29,99  
Simon the Sorcerer 2 DV 29,99  
Space Hulk 1 DV 9,99  
Space Hulk 2 DA 39,99  
Space Duest 6 DV 19,99  
Star General DV 29,99  
Star Trek 1 DV 24,99  
Star Trek 2 DV 24,99  
Star Trek 3/Next Gen. DV 39,99  
Stonekeep DV 39,99  
Syndicate 2 Wars DV 39,99  
TFX2000 DV 39,99  
The Hive DV 34,99  
Tilt DV 19,99  
Time Commando DV 39,99  
To Shin Den DV 29,99  
Torins Passage DV 19,99  
Top Gun: Fire al Will DV 24,99  
Transp. Tycoon deluxe DV 24,99  
U.F.D. DV 24,99  
U.S. Navy Fighter DV 29,99  
Urban Runner DV 34,99  
Vollgas DV 29,99  
War Wind DV 29,99  
Warcraft 1 DA 24,99  
Wing Commander 3 DV 34,99  
World Rally Fever DA 19,99  
Worms DV 29,99  
X-Com Terror of t. Deep DV 24,99  
X-Wing Compilation DV 29,99

## Wir führen Spiele u. Zubehör für Sony PlayStation u. Nintendo 64

**Zubehör**  
Aktivboxen 100 SubWoover 99,99  
Aktivboxen 160 59,99  
Aktivboxen 240 79,99  
Aktivboxen 320 3D 99,99  
Alfa Twin Umschaltbox 34,99  
Microsoft SideWinder 59,99  
Game Pad 59,99  
Gravis Joystick Analog Pro 44,99  
Gravis Game Pad Pro 49,99  
Gravis Joyst.Blackhawk 59,99  
Gravis Firebird 2 129,99  
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch 139,99  
Logitech Joyst. Warlor 129,99  
Thrustmaster Lenkrad T2 Incl. Gas u. Bremse 219,99  
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad preiswerte Variante des Formulas 22: Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt 169,99

## Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsproblemen Call & Play HDLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.  
**Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr**

DM = Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV = voll englisch  
I.V. = in Vorbereitung · x = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt  
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!





**Eine schlagkräftige Marine ist bei diesem Auftrag von elementarer Bedeutung**

### Mission 5

Baut Euer Lager in gewohnter Weise und möglichst in Flußnähe auf. Die Vorstädte an den Positionen 1, 2, 3 und 4 solltet Ihr mit mehreren Panzern schützen, da die Sowjets diese öfter angreifen. Stellt danach mehrere Kreuzer her und greift damit die Tesla-Spule T1 an. Vorsicht, in den Gewässern befinden sich etliche U-Boote! Paßt darüber hinaus auf die V2-Raketenwerfer auf, da diese auch auf Schiffe schießen können. Attackiert dann mit den Kreuzern die Kraftwerke, den Bauhof und die restlichen Gebäude. Bringt mit einem Transporter von jeder Vorstadt einen Zivilisten auf die Insel – und die Mission ist erledigt.

### Mission 6

Zunächst ist es sehr wichtig, jedes Gebäude, das Schaden erleidet, sofort wieder zu reparieren, da Ihr über keinen Bauhof verfügt. Am besten baut noch zwei Erzsammler, damit der Erzabbau schneller geht. Stellt dann Panzer her. Währenddessen zerstört Ihr alle Brücken (Fässer) und die sowjetischen Einheiten. Nach dem Zerstören eines Lastwagens hinterläßt dieser eine Kiste. Ihr dürft niemals mit einer Einheit eine solche Kiste nehmen, da sich darin Atombomben befinden, die dadurch ausgelöst werden können. Ihr könnt auch nur einen Lastwagen zerstören und dann die Kiste nehmen, um die restlichen Lastwagen zu eliminieren. Die eintreffenden Konvois bestehen aus drei Lastwagen, die von einigen Panzern geschützt werden. Greift zuerst die LKW, dann erst die Tanks an. Nach 20 Minuten trifft der erste Konvoi an Position 1 ein. Der zweite Konvoi fährt zu

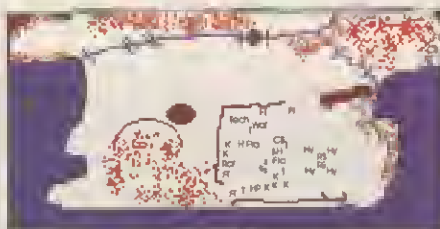


**Die Konvois werden am geschicktesten mit Panzern angegriffen**

Punkt 2, der dritte zu Stelle 3. Ist der dritte Konvoi zerstört, treffen Verstärkungen der Sowjets ein. Die mobilen Tesla-Spulen zerbröckelt Ihr mit Panzern, da sie nur eine geringe Panzerung besitzen. Der vierte Konvoi taucht bei Position 3 auf, der fünfte bei Punkt 4. Der sechste trifft an Position 5 ein und der siebte und letzte an Stelle 6 ein. Stationiert dort viele Tanks, da drei mobile Tesla-Spulen und drei Mammut-Panzer als Schutz mitkommen.

### Mission 7

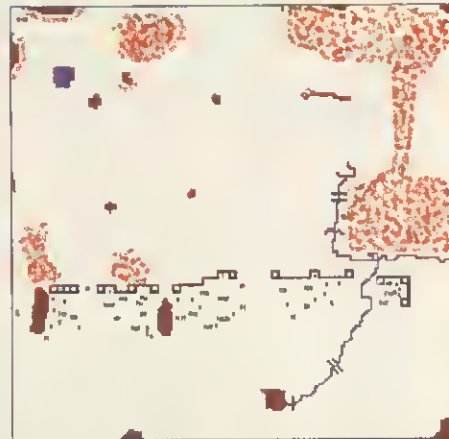
Die ersten drei LKW kommen von Position 1, der vierte und letzte von Position 2. Die Basis der Sowjets zerstört Ihr auf folgende Weise: Greift zuerst die Kraftwerke, Flammentürme, Tesla-Spulen und den Bauhof mit Kreuzern an (Vorsicht! Flammentürme und Tesla-Spulen können Schiffe angreifen!). Den Rest der sowjetischen Gebäude und Einheiten zerstört Ihr gemeinsam mit Land- und See-Einheiten.



**In dieser Mission ist zum Ende hin gutes Timing wichtig**

### Mission 8

Am Anfang der Mission stehen zwei mobile Baufahrzeuge (MBF) zur Verfügung. Benutzt nicht beide sofort, sondern fahrt mit einem zur Position 1 und baut dort eine zweite Basis auf. Stampft als erstes eine Raffinerie aus dem Boden, da das Erz am Startpunkt gleich aufgebraucht ist. Es ist wichtig, daß Ihr die zwei Basen gut absichert (Geschütztürme, Tarnbunker), da die Gegner ständig angreifen. Ist diese Basis abgesichert, erkundet Ihr die gegnerische. Ein paar Panzer bewegt Ihr über die Position 2 von unten in



**Baut gleich zu Beginn zwei Lager**

die Basis, da die Einheiten von der Tesla-Spule dort nicht angegriffen werden. Darauf werden die Flak-Stellungen, der Bauhof, die Tesla-Spulen und die Flammentürme mit den Helikoptern angegriffen. Danach vernichtet mit den Bodentruppen und den Helikoptern den Rest der Gebäude und alle sowjetischen Einheiten.

### Angriff der Riesenameisen

...und die versteckten Geheimaufträge gegen die mutierten Riesenameisen hat Ralf Fischer aus Uettingen erledigt. In diese gelangt Ihr übrigens, wenn Ihr die linke „Shift“-Taste gedrückt haltet und auf den runden Lautsprecher klickt.

Legende:

grau: Berge/Bäume  
hellrot: Ameisenhaufen  
rot: Erzfelder  
blau: Fluss/Meer  
schwarz: Felsenküste

### Mission 1: Überlebt

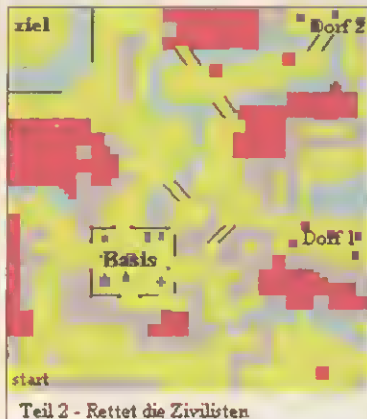
Geht mit Euren Einheiten nach Norden und biegt dann nach Osten ab. Dort findet Ihr eine zerstörte Basis, die Ihr erst einmal repariert. Euer Auftrag ist es, die Basis gegen die Riesenameisen zu verteidigen und 30 Minuten lang zu halten. Dazu sichert Ihr die Eingänge mit einigen Männern und Fahrzeugen ab. Denkt daran: Ihr schafft diesen Auftrag auch mit nur einem Überlebenden, doch die Basis braucht Ihr noch für die folgenden Mission.

### Mission 2: Evakuiert die Zivilisten

Mit dem Baufahrzeug fahrt Ihr zu Eurer Basis und errichtet dort einen Bauhof. Nachdem Ihr die Eingänge zur Basis mit Türmen und Bunkern abgesichert habt, stellt Ihr einige BMTs her, die die Zivilisten aus den Dörfern im Osten und Nordosten holen. Soll-



ten die Ameisen lästig werden, baut Panzer und Fußtruppen und zerstört die Brücken um die Insel mit den Nestern der Ameisen. Die Zivilisten bringt Ihr dann auf die Insel im Nordwesten. Benötigt Ihr während des Auftrages einmal Geld, fahrt mit einigen Panzern nach Südosten. Dort findet Ihr bei einem Ameisenhaufen Geldkisten. Den Haufen schaltet aus, indem Ihr auf die Fäser schießt.



Hier müßt Ihr die Basis aus dem zweiten Auftrag übernehmen

### Mission 3: Zerstört alles

Baut Eure Basis bei Position 1. Sobald die Spezialisten eingetroffen sind, schaltet Ihr das Nest neben Eurer Basis aus. Sichert Eure Basis nach Norden und Südwesten mit Türmen und Bunkern ab. Mit einigen Panzern säubert Ihr das Erzfeld nördlich Eures Stützpunktes von Riesenameisen und hefestigt es. Da Ihr jetzt genug Geld bekommt, könnt Ihr die anderen beiden Nester auf Eurer Hälfte der Karte ausschalten. Dazu ladet Ihr einen Spezialisten in einen BMT und fahrt ihn, den Riesenameisen ausweichend, vor die Nester und laßt sie ihn ausschalten. Als nächstes vernichtet Ihr das



Bei Position 2 befindet sich eine verlassene Basis, die Ihr für Euch nutzen könnt

## Ein Spezialist



...von vielen im Lebensraum Fließgewässer ist der Otter. Wir sind die Spezialisten für den Schutz seiner Lebensräume.

Infos über unsere innovative Forschungs-, Bildungs- und Biotopentwicklungsarbeit schicken wir Ihnen gern gegen Einsendung dieser Anzeige und von DM 5,- (in Briefmarken) zu.

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ, Ort: \_\_\_\_\_



Aktion Fischotterschutz e.V.  
OTTER-ZENTRUM  
29386 Hankensbüttel  
Fax 05832 - 980851

"Heiße Scheiben"  
direkt vom  
Großhändler!

Garantiert  
niedrigste Preise!

PLAYBOY- Pamela Anderson  
(Foto/Film) nur 59,95 DM  
Miss Nude World  
(1000 Fotos) nur 49,95 DM  
Ungerie Dream Girls  
(Foto/Film) nur 39,95 DM

Weitere 700  
superscharfe Titel  
(Interaktive Games/  
Foto/Film/MPEG) und  
jede Menge spielbare  
Demos & Previews erwarten Sie auf unserem neuen

CD-ROM Katalog!

Jetzt anfordern!

Schutzgebühr: 20,- DM  
(inkl. Porto u. Versand, wird beim  
Erstkauf angerechnet, Versandkosten  
bei Bestellung: Nachnahme 10,-/Vorkasse 6,-)

Tel. 02102-86040

Fax 849711

Täglicher Lagerverkauf!  
dataDisc Entertainment  
Eisenhüttenstraße 4  
40882 Ratingen



Ihr  
Groß-  
händler  
für  
Spiele  
+  
Zubehör

PC-  
CD-ROM  
+  
SONY  
PSX  
+  
NINTENDO  
64

Bitte nur  
Händleranfragen!

Groß Electronic  
Computerspiele + Zubehör  
Passauer Straße 13  
D- 94133 Röhrnbach  
Tel. 0 85 82 / 96 05 - 0  
Fax 0 85 82 / 96 05 - 99



Teil 4 - Vernichtet die Riesenameisen

**Erst zum Schluß braucht Ihr alle zur Verfügung stehenden Truppen**

Nest im Nordwesten, da Ihr dann die bei Punkt 2 stehende, verlassene Sowjet-Basis ohne Gefahr erobern könnt. Die übrigen drei Nester zerbröselst Ihr wieder mit jeweils einem mit einem Spezialisten bemannten BMT. Zum Schluß stellt Ihr noch ein paar Mammuts auf, die die restlichen Riesenameisen beseitigen.

**Mission 4: Findet die Ameisen und vernichtet sie**

Während der gesamten Mission benötigt Ihr eigentlich nur Stavros, die restlichen Cyborgs braucht Ihr lediglich zum Schluß. Geht mit Stavros zu Punkt 1. Dort aktiviert Ihr die Tesla-Spule, die bei Position T steht. Bei Position 2 befinden sich zwei Kisten,

die Ihr aufnehmt, bevor es zu 3 weitergeht. An den Stellen 4 und 5 säubert Ihr alles von Ameisen und ihren Larven und bewegt Euch dann zu Ort 6. Tötet alle Rieseninsekten und marschiert zu Position 7, wo Ihr schließlich Verstärkung erhaltet. Setzt diese Verstärkung jedoch noch nicht ein, sondern geht mit unserem Einzelkämpfer zu Punkt 8 und zerbröselst dort alles Ungeziefer. Schickt den Mammut-Panzer und Stavros zu Stelle 9, wo Ihr Euch um die Feuer-Ameisen kümmert. Konzentriert nun alle Einheiten an Position 10; dort befindet sich die Königin! Greift sie an, und sobald Ihr sie samt Larven und Eskorte vernichtet habt, ist die Kampagne und somit das kultige B-Movie-Szenario erfolgreich beendet.

## Magic - The Gathering

Gerd Baumkirchner aus Felixdorf in der Schweiz hat viele Tips für MicroProses Trading-Cards-Versoftung parat. Leider konnten wir aus Platzgründen nicht alle Spruchlisten abdrucken, reichen diese jedoch in der nächsten Ausgabe nach.

**Die Örtlichkeiten Shandalars**

**Dörfer:** Hier könnt Ihr Quests annehmen, um an Manasteine, Spells oder Manalinks zu kommen.

**Städte:** Hier lassen sich Spells gegen Manasteine tauschen.

**Dungeons:** Fundort für teilweise einzigartige Spells. Einen derartigen Kerker könnt Ihr erst aufsuchen, wenn Ihr einen Tip für seinen genauen Fundort erhalten habt. Diese gibt es nach Kämpfen, wenn die Besiegten statt Spells Dungeonclues anbieten (Pro Dungeon gibt es 3 Tips: a) Wo das Gewölbe ist, b), welche Creatures in dem Dungeon

sind c), welche Spells darin zu finden sind). Vorsicht! Hier könnt Ihr nicht abspeichern und es gelten verschiedene Regeln, zum Beispiel wird der Verlust von Lebenspunkten von Kampf zu Kampf mitgezogen. Glücklicherweise gibt es auch gewisse Gadgets in den Dungeons: Zusätzliche Lebenspunkte oder von Anfang eine Creature, allerdings immer nur eine pro Kampf. Auch wenn Ihr mehrere gefunden habt, Euch steht immer die zuletzt gefundene zur Seite. Außerdem gibt es auch noch Riddles. Könt Ihr das Rätsel nicht lösen, habt Ihr einen Gegner mehr. Um an die Schätze zu gelangen, die im Gewölbe verborgen sind, müßt Ihr jedoch nicht sämtliche Gegner besiegen.

**Allgemeines**

**Quests:** Es gibt zwei Arten von Quests, jedoch hat jede ein Zeitlimit, das unbedingt eingehalten werden muß, da sonst dieses Dorf keine weiteren Quest mehr vergibt. Bei der ersten Art sollt Ihr eine Creature vernichten, die das Dorf in Angst und Schrecken versetzt. Die andere besteht darin, einen Gegenstand aus dem Dorf zu einer Stadt zu bringen. Dabei handelt es sich um einen Brief oder einen Spruch, den Ihr Euch z.T. noch besorgen müßt. Die Bezahlungen variieren dabei; Ihr bekommt entweder Manasteine, einen Spell oder einen Manalink. Manalinks sind sehr wichtig für den weiteren Verlauf des Spiels, da Ihr dadurch einen permanenten Lebenspunkt erhaltet. Jede Stadt kann einen Manalink vergeben.

Die Gefahr von den anderen Magiern: Nicht nur, daß genügend duellwütige Magier umherlaufen, die sich mit uns duellieren wollen, ihre Meister streben auch noch die Weltherrschaft an. Diese können sie nur erlangen, indem sie vier Städte in ihre Gewalt bekommen und sie unter einer Manakuppel einsperren. Zum Glück bekommt Ihr jedesmal eine Nachricht, wenn eine Stadt angegriffen wird. Jetzt könnt Ihr Euch natürlich sofort auf den Weg machen, um diese Stadt von der Belagerung zu befreien. Steht Ihr unter Zeitdruck (Quest), müßt Ihr eine Entscheidung treffen. Eine Stadt läßt sich auch wieder zurückerobern, aber solltet Ihr einen Manalink zu dieser Stadt haben, geht dieser natürlich verloren.

**Die Schlösser der Magier:** Hier gelten die selben Regeln wie für Dungeons. In jedem Schloß befindet sich ein Gildenlord (Obermagier). Es genügt, ihn zu besiegen, um das Schloß zu vernichten. Nehmt die Schätze mit, die dort teilweise herumliegen.

**Worldmagic und Manasteine:** Manasteine sind sehr wichtig, denn Ihr könnt sie gegen



Ein Dorf: Hier könnt Ihr Einkäufe tätigen





Hier ist ganz Shandalar in der Übersicht dargestellt

Spells eintauschen oder mit ihnen Worldmagic anwenden. Es gibt insgesamt 12 verschiedene magische Gegenstände, die man in diversen Städten kaufen kann. Wo Ihr sie bekommen könnt, erfahrt Ihr in einigen Städten und Dörfern.

### Alle Arten Worldmagic

**Conjurers Will :** Um das Deck nicht nur in einer Stadt oder in einem Dorf zu adjustieren, könnt Ihr einen Schwarzen Manastein riskieren, um es auch während der Reise zu ändern.

**Leaps of Fate :** Mit einem Blauen Manastein läßt sich jede Distanz überwinden – leider nur unkontrolliert,

**Quickening:** Um für kurze Zeit etwas schneller voranzukommen, müßt Ihr einen Grünen Manastein opfern.

**Staff of Thunder:** Mit einem Roten Manastein könnt Ihr den unmittelbar nächsten Gegner vernichten.

**Sword of Resistance:** Um eine belagerte Stadt so rasch wie möglich zu erreichen, setzt einen Weißen Manastein ein.

**Sleight of Hands:** Hiermit läßt sich der eige-

**Okay Soft** Am Graben 2 92557 Weiding  
Tel. 09674-1279 Fax 1294  
hotline news 09674-8405

BESTSELLER	
AIR WARRIOR 2	DV 79,90
3 C CALAMITYS ROT	DV 79,90
CALAMITYS ROT	DV 79,90
COMANCHE 3.0	DV 79,90
CONQUEST EARTH	DV 79,90
DARK REIGN	DV 79,90
DIABLO	DA 79,90
DUNGEON KEEPER	DV 79,90
EARTH 2140	DV 79,90
EXTREME ASSAULT	DA 79,90
FORMER 1	DV 79,90
INTERSTATE 76	DV 79,90
JAGGED ALLIANCE 2-DEAD GAMES	DV 79,90
LARRY	DV 79,90
LOD OF THE REALM 2	DV 79,90
M.D.K.	DV 79,90
NEED FOR SPEED 2	DA 79,90
OUTLAWS	DV 79,90
THE LAST EXPRESS	DV 79,90
TOMB RAIDER 2	DV 79,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	DV 79,90
VERMIR	DV 79,90
X-WING VS. TIE FIGHTER	DV 79,90

LOW BUDGET	
KIDOK (Eidos)	JE 25,00
Neon Edition	JE 25,00
Microprose POWERPLUS	JE 25,00
Software 2000 Classic Line	JE 18,00
Virgin White Label	JE 21,00
Sierra ORIGINALS	JE 24,00
EA CD-Rom Classics	JE 24,00
Funssoft Classic on CD	JE 24,00

HARDWARE	
Thrustmaster Grand Prix 1 Links	139,-
Alfa Two	29,-
Wingman Extreme 2 DIGITAL	85,-
Sidewinder 3D pro & Hilbender	111,-
Gravis Pro joystick & Descent	59,-
Max Sound 64 Home Studio pnp	345,-
Soundblaster 16 Value Ed. pnp	337,-
Card Rightwin 3D	399,-
Mini Crystal VFX AMB & Tomi Rader 385	385,-

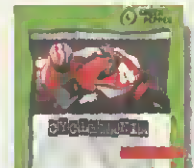


## Green Pepper – Best Entertainment

DIE NEUE MARKE VON NOVITAS



**Jagd auf Roter Oktober**  
Roter Oktober ist ein U-Boot, das kraftvoll und dabei so leise ist, daß es kaum aufgespürt werden kann. Doch die sowjetische Flotte hat den Befehl bekommen, Sie um jeden Preis zu verfolgen und zu zerstören.  
**EVP 19,95 DM**



**Cyclemania**  
Bei diesem Motorradrennen haben Sie die Wahl zwischen fünf schwierigen Rennstrecken und sechs „aufgeregten“ Maschinen. Behalten Sie beim heißen Rennen einen kühlen Kopf, nur so werden Sie richtig auf Gefahren, wie schleichend langsame Lastwagen oder rutschige Öspuren, reagieren können. Wenn Sie im aggressiven Modus fahren, werden Sie für das Attakieren Ihrer Gegner sogar belohnt.  
**EVP 19,95 DM**



**Survival**  
Survival ist ein Strategie-Spiel, das etwa 125 Jahre nach einem verheerenden Atomkrieg spielt, der fast die gesamte Menschheit ausrottete. Die wenigen Überlebenden im Bunker 12-A bereiten sich auf die Rückkehr zur Oberfläche vor. Nun gilt es, eine neue Zivilisation aufzubauen und sich gegen die Mutanten und andere Feinde zu verteidigen.  
**EVP 19,95 DM**

★ Ausschließlich Vollversionen,  
★ Deutsche Lokalisation und / oder deutschsprachige Anleitung

nen Einsatz eines Duells ändern

**Haggler's Coin:** Ab jetzt haben die Dörfer und Städte mehr Spells anzubieten.

**Amulet of Swampwalk:** Beschleunigt Reisen durch Sümpfe.

**Tome of Enlightenment:** Das Limit für Doppelte Spells wird vergrößert.

**Fruit of Sustence:** In Wäldern findet Ihr nun genug Nahrung.

**Dwarven Pick:** Beschleunigt den Weg durchs Gebirge.

**Ring of the Guardian:** Die feindlichen Magier brauchen nun fünf Manakuppeln für die Weltherrschaft.

**Zufällige Begebenheiten:** Auf dem Weg durch Shandalar findet Ihr hin und wieder auch einmal versunkene Städte, Friedhöfe, gesunkene Schiffe etc. Hier sind ab und zu noch Spells und Manasteine versteckt, die z.T. bewacht werden.

**Dörfer** werden als Hütten dargestellt.

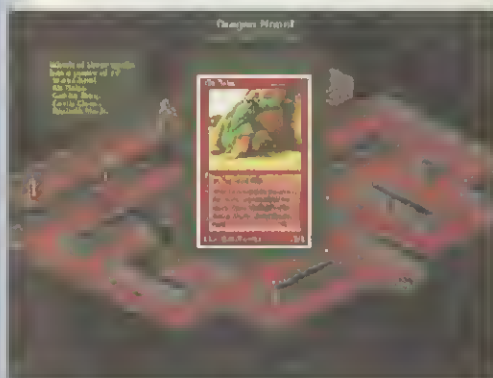
**Städte** werden mit einem Trümchen dargestellt, darunter steht der Name der Stadt. Die Farbe des Namens symbolisiert den Status der Stadt.

**Weiß:** Es existiert ein Manalink mit dieser Stadt.

**Gelb:** Kein Manalink.

**Rot :** Stadt wird angegriffen.

**Grau:** Stadt liegt unter einer Manakuppel.



**In den Gewölben gibt es manche Rätsel zu lösen**

**Einige Tips:** Versucht ein Deck am besten mit Spells von nur einer Farbe zusammenzustellen, einige Artifact-Spells dazu und genügend Land-Spells; es lassen sich ja bis zu drei verschiedene Decks zusammenstellen. Danach organisiert Euch einige Manalinks (s. Quests). Spells, die Ihr nicht mehr benötigt, verkauft in den Dörfern und Städten, indem ihr mit der rechten Maustaste auf den Spell klickt. Achtet zudem immer auf Euren Nahrungsvorrat. Speichert oft und vor allem dann, wenn Ihr einen Dungeon betretet. Für jede Stadt gibt es nur einen Mana-

## LAND SPELLS

Name	Cost	Effect	Specials
Forest	0	+1 Green Mana	
Gem Bazaar	0	+1 Random Mana	
Island	0	+1 Blue Mana	
Library of Alexandria	0	+1 Generic Mana	Draw a Card
Mishra's Factory	0	+1 Generic Mana	Spend 1 Mana to gain a 2/2 Creature for one turn +3 Generic Mana to cast Artifactspell
Mishra's Workshop	0		
Mountain	0	+1 Red Mana	
Oasis	0		Prevent 1 Damage to any creature
Plains	0	+1 White Mana	
Strip Mine	0	+1 Colorless Mana	Sacrifice the mine to destroy 1 land of your opponent
Swamp	0	+1 Black Mana	

## ARTIFACT SPELLS

Name	Cost	Effect
Aladdin's Lamp	10	Tap X Mana to draw X Cards
Aladdin's Ring	8	Deals 4 Damage to 1 Creature or Player
Amulet of Kroog	2	Prevent 1 Damage to Creature or Player
Ankh of Mishra	2	Whenever a land comes into play, land controller gets 2 damage
Armageddon Clock	6	Lay a counter on the clock. Each player gets an amount of damage equal to the counter. Any player may pay 4 Mana to remove the counter
Ashnod's Battle Gear	2	Target Creature gains +2/-2
Battering Ram	2	1/1 Creature with Banding. If blocked by a wall, destroy this wall
Black Lotus	0	Sacrifice the Black Lotus to gain 3 Mana of any color
Black Mana Battery	4	Charge Battery with X Black Mana and get X+1 Black Mana
Black Vise	1	Opponent gets an amount of damage, equal to the number of cards in his / her hand excess of four
Blue Mana Battery	4	Charge Battery with X Blue Mana and get X+1 Blue Mana
Bottle of Suleiman	4	Flip Coin to get 5 Damage or a 5/5 Creature
Brass Man	1	Get a 1/3 Creature
Bronze Tablet	6	Exchange Cards with Opponent or Opponent gets 10 damage
Candelabra of Tawnos	1	Untap X target lands
Clay Statue	4	3/1 Creature with Regenerate
Clestial Prism	3	Adds 3 Mana of any color
Clockwork Avian	5	0/4 Creature put 4 +1/+0 counters on it
Clockwork Beast	6	0/4 Creature put X +1/+0 counters on it
Colossus of Sarida	9	9/9 Creature with Trample
Conversator	4	Prevent up to 2 damage to you
Coral Helm	3	Target gets +2/+2
Crystal Rod	1	Gain 1 Life only if blue spell is successfully casted
Cursed Rack	4	Opponent chooses 4 cards to discard
Dancing Scimitar	4	1/5 Creature with flying
Diabolic Mashine	7	4/4 Creature with Regenerate
Dingus Egg	4	Whenever a land comes into play, Dingus Egg deal 2 damage to that land's controller
Disrupting Scepter	3	Opponent chooses a card to discard
Dragon Engine	3	1/3 Creature
Ebony Horse	3	Target Creature does not deal and get damage
Feldon's Caine	1	Shuffle graveyard into library
Fellwar Stonev	2	Add 1 Mana of any type
Flying Carpet	4	Target Creature gets flying





### Kampf Schwarz gegen Schwarz

link, also vermässelt die Quests nicht. In der Kartenansicht könnt Ihr Infos über die Städte abfragen, dort steht etwa, mit welcher Stadt Ihr einen Link habt oder nicht und was dort gegen Manasteine getauscht wird. Außerdem erhaltet Ihr nach einer vollendeten Quest noch ein paar Hintergrundinformationen über die Geschichte und Gegenwart Shandalars.

**Das Ziel des Spiels:** Schwächt und zerstört die Macht der bösen Magier. Jede besiegte Creature schwächt einen Magier je nach Art der Gilde, der das Wesen angehört. Seid Ihr stark genug, sucht die Obermagier in ihren Schlössern auf. Habt Ihr alle fünf Gildenlords besiegt, dürft Ihr gegen Arzakon antreten. Dieser Junge verfügt über 100 Lifepoints und hat einiges an Spells drauf. Um das Spiel zu gewinnen genügt es, ihn zu verwunden. Ihr könnt ihn sowieso nicht töten, sondern nur von Shandalar verbannen. Jeder Lifepoint, den Ihr ihm an Schaden zufügt, gibt Shandalar 10 Jahre Sicherheit vor ihm. Die Spells: Es gibt sieben Arten Zaubersprüche: Land-, Artifact-, Creature-, Enchantment-, Instant-, Interrupt- und Sorcery-Spells. Jeder dieser Spells braucht für das erfolgreiche Aussprechen unterschiedliche Voraussetzungen. Für Land-Spells braucht Ihr keine Manavorräte, für Artifact-Spells teilweise und für alle anderen immer. Nun ist Mana nicht gleich Mana. Es gibt White-, Blue-, Black-, Red-, Green-, und Colorless Mana. Manche Spells brauchen Mana in einer bestimmte Farbe und eventuell auch noch Generic Mana (Mana irgendeiner Farbe). In den folgenden Listen stehen für die Kosten folgendes:

**0:** Kann man jederzeit casten.

**1 bzw X:** Spruch kostet 1 bzw X Mana.

**1+1 bzw X+X:** Spruch kostet 1 Generic Mana und ein farbiges Mana, je nach Art des Spell, bzw. Spruch kostet X Generic Mana und X farbiges Mana.

Zum Abschluß noch sämtliche Sprüche (in Englisch).

# Taten statt Warten



Umweltschutz geht uns alle etwas an - Frauen wie Männer. Denn Umweltschutz ist Sicherung unserer gemeinsamen Zukunft. Wenn Sie mehr wollen als nur schöne Worte, engagieren Sie sich und werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace. Schreiben Sie uns.

## GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann.  
4 Mark in Briefmarken lege ich bei

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort

02012

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr.  
17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

## MultiMedia Soft



### Computerspiele

<http://www.multimedia-soft.de>

### Spiel laden & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

### Info ☐ Info ☐ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

**MultiMedia Soft**  
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

### MultiMedia Soft finden Sie in:



**13349 BERLIN**  
Müllerstraße 70  
Computer-Spielen vor Ort

**15234 FRANKFURT/ODER**  
August Bebel Straße 15  
☎ 0335-4001888  
Netzwerk-Spielen im Laden

**15890 EISENHÜTTENSTADT**  
Fürstenbergerstraße 39  
☎ 03364-72595  
Netzwerk-Spielen im Laden

**27232 SULINGEN**  
Lange Straße 42  
Computer-Spielen vor Ort

**33098 PADERBORN**  
Marlenstraße 19 ☎ 05251-296504  
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet,

**47441 MOERS**  
Neuer Wall 2-4 ☎ 02841-21704  
Netzwerk-Spielen im Laden

**52349 DÜREN**  
Josef Schregel Straße 50  
☎ 02421-28100  
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet,  
Kinder-Computerschule, Install-Service

**82515 WOLFRATSHAUSEN**  
Obermarkt 48  
Computer-Spielen vor Ort

**WOLFRATSHAUSEN**  
Meienbergstraße 20  
☎ 0361-5621656

**MultiMedia Soft BÜRO**  
ZENTRALER EINKAUF  
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50  
☎ 02421-28100 FAX 281020

# SUPPORT

Name	Cost	Effect
Forcefield	3	Prevent all but 1 damage
Glasses of Urza	1	Look in target player's hand
Grapeshot Catapult	4	2/3 Creature. Deals 1 damage to each flying creature
Green Mana Battery	4	Charge Battery with X Green Mana and get X+1 Green Mana
Helm of Chatzuk	1	Target creature gains banding
Howling Mine	2	All players draw 2 cards instead of one
Iron Star	1	Gain 1 life, only if one red spell is successfully casted
Ivory Cup	1	Gain 1 life, only if one white spell is successfully casted
Ivory Tower	1	Gain amount of life equal to the number of cards in your hand
Jade Monolith	4	Redirect all damage from any creature to your self
Jandor's Saddlebags	2	Untap target creature
Jayemdae Tome	4	Draw a card
Kormus Bell	4	All swamps are 1/1 creatures
Library of Leng	1	Skip your discard phase
Mana Vault	1	Add 3 colorless Mana. If untapped it deals 1 damage to you
Meekstone	1	Creatures with power 3+ do not untap
Millstone	2	Put 2 cards of target player into the graveyard
Mishra's War Mashine	7	5/5 Creature with Banding
Mox Emerald	0	Add 1 Green Mana
Mox Pearl	0	Add 1 White Mana
Mox Ruby	0	Add 1 Red Mana
Mox Sapphire	0	Add 1 Blue Mana
Nevinyrral's Disk	4	Destroy all artifacts, creatures and enchantments
Obsidian Golem	6	4/6 Creature
Onulet	3	2/2 Creature. If Creature dies gain 2 life
Ornithopter	0	0/2 Creature with flying
Pandora's Box	5	Choose a random Summon Card from all players
Primal Clay	4	3/3 creature or 2/2 creature with flying or 1/6 Wall
Red Mana Battery	4	Charge Battery with X Red Mana and get X+1 Red Mana
Rod of Ruin	4	Deals 1 damage to target creature or player
Shapeshiper	6	Creature with 7 power and toughness, your choice to devide
Soul Ring	1	Add 2 Generic Mana
Soul Net	1	Gain one 1 life from any creature in graveyard
Sunglasses of Urza	3	Spend White Mana as Red Mana
Tawson's Wand	4	Target creature with power 2 or less is unblockable
Tawson's Weaponary	2	Target creature gets +1/+1
Tetravus	6	1/1 Creature, with flying, put 3 +1/+1 counters on it
The Hive	5	Put a wasp token in play. 1/1 Creature
The Rack	1	Opponent gets 1 damage for every card in his hand fewer than 3
Throne of Bone	1	Gain 1 life only if Black spell is successfully casted
Time Vault	2	Take another turn
Triskelion	6	1/1 Creature,, put 3 +1/+1 counter on it
Urza's Avenger	6	4/4 creature. Gets -1/-1 when banding, flying, trample or first strike
Wall of Spears	3	2/3 wall with first strike
White Mana Battery	-	Charge Battery with X White Mana and get X+1 White Mana
Winter Orb	2	Players cannot untap more than 1 land
Wooden Sphere	1	Gain 1 life only when a green spell is successfully casted
Yotian Soldier	3	1/4 Creature. Does not untap when attacking



**Die rote Zauberin, einer Eurer Widersacher**



**Bei Sahlmer sollt Ihr eine bestimmte Karte abliefern**



**Dieses Dungeon müßt Ihr überwinden, um zur roten Magierin zu gelangen**

## WHITE SPELLS

Name	Cost	Effect
Alabaster Potion	X+2	Target player gains X life or prevent X Damage
Amrou Kithkin	2	1/1 Creature, cannot be blocked by creature with power 3/3 or greater
Angry Mob	2+2	2+*/2+* Creature with Trample, gain +1/+1 from all swamps you control
Animate Wall	1	Play it on a Wall. Wall can Attack
Armageddon	3+1	Destroy all lands

**Art**  
Instant  
Creature  
Creature  
Enchantment  
Sorcery



Name	Cost	Effect	Art
Balance	1+1	All players except the one controlling the fewest lands, sacrifice lands until each player controls the same number of lands as that player	Sorcery
Benalish Hero	1	1/1 Creature with Banding	Creature
Black Ward	1	Enchanted Creature gains Protection from Black	Enchantment
Blessing	2	Creature gets +1/+1	Enchantment
Blue Ward	1	Enchanted Creature gains Protection from Blue	Enchantment
Brainwash	1	Enchanted Creature cannot attack, unless controller pays 3 Generic Mana	Enchantment
Castle	3+1	Creature gets +0/+2 unless it is attacking	Enchantment
Circle of Protection:			
Artifact	1+1	No Damage from Artifact source	Enchantment
Circle of Protection: Blue	1+1	No Damage from Black Source	Enchantment
Circle of Protection: Green	1+1	No Damage from Green Source	Enchantment
Circle of Protection: Red	1+1	No Damage from Red Source	Enchantment
Circle of Protection: White	1+1	No Damage from White Source	Enchantment
Conversion	2+2	All Mountains are Plains	Enchantment
Crusade	2	All white creatures get +1/+1	Enchantment
Death Ward	1	Regenerate target creature	Instant
Devine Transformation	2+2	Enchanted Creature gets +3/+3	Enchantment
Disenchant	1+1	Destroy 1 Artifact or 1 enchantment	Instant
Elder Land Wurm	4+3	5/5 Creature with trample, cannot attack until has blocked	Creature
Eye for an Eye	2	Opponent player gets the same amount of damage, only from 1 Creature, spell effect assigns	Instant
Fortified Area	1+2	All Walls get +1/+0	Enchantment
Green Ward	1	Enchanted Creature gets protection from green	Enchantment
Healing Slave	1	Target player gains 3 life or prevent up to 3 damage	Instant
Holy Armor	1	Enchanted Creature gets +0/+2	Enchantment
Holy Strength	1	Enchanted Creature gets +1/+2	Enchantment
Island Sanctuary	1+1	Only Creature with flying or islandwalk can attack you	Enchantment
Karma	2+2	Any Player gets an amount of damage equal to the swamps he controls	Enchantment
Kismet	3+1	Artifacts, creatures and lands from opponent come into play tapped	Enchantment
Land Tax	1	Search library for 3 basic land cards and put them in your hand	Enchantment
Mesa Pegasus	1+1	1/1 Creature with Banding and Flying	Creature
Morale	1+2	All attacking creatures get +1/+1	Instant
Northern Paladin	2+2	3/3 Creature. Destroy target black permanent	Creature
Osai Vultures	1+1	1/1 Creature with flying	Creature
Pearled Unicorn	2+1	2/2 Creature	Creature
Personal Incarnation	3+3	6/6 Creature. Caster may direct any amount of damage to him	Creature
Piety	2+1	All blocking creatures get +0/+3	Instant
Pikemen	1+1	1/1 Creature with Banding and First Strike	Creature
Prismatic Dragon	2+2	2/3 Creature with Flying	Creature
Purelace	1	Target permanent or spell becomes white permanently	Interrupt
Rainbow Knights	2	2/1 Creature	Creature
Red Ward	1	Enchanted Creature gains protection from Red	Enchantment
Reverse Damage	1+2	All damage from one source is added to your life	Instant
Righteousness	1	Target blocking Creature gets +7/+7	Instant
Samite Healer	1+1	1/1 Creature, prevent 1 damage to any creature or player	Creature
Savannah Lions	1	2/1 Creature	Creature
Seeker	2+2	Enchanted Creature cannot be blocked except by artifact creatures or white creatures	Enchantment
Sierra Angel	3+2	4/4 Creature with Flying	Creature
Spirit Link	1	For each 1 damage Enchanted Creature deals, gain 1 life	Enchantment
Swords to Plowshares	1	Remove target creature from game	Instant
Tundra Wolves	1	1/1 Creatures with First Strike	Creature
Visions	1	Look at the top 5 cards in any library, then you may shuffle that library	Sorcery
Wall of Swords	3+1	3/5 Creature with Flying	Creature
White Knight	2	2/2 Creature with First Strike and protection from Evil	Creature
White Ward	1	Enchanted Creature gains protection from white	Enchantment
Wrath of God	2+2	Bury all creatures	Sorcery

## BLUE SPELLS

Name	Cost	Effect	Art
Air Elemental	3+2	4/4 Creature with flying	Creature
Ancestral Recall	1	Target player draws 3 cards	Instant
Animate Artifact	3+1	Enchanted non-creature artifact becomes an artifact creature with power and toughness each equal to its total casting cost	Enchantment
Apprentice Wizard	1+2	0/1 Creature, adds 3 colorless mana	Creature
Backfire	1	For each 1 damage enchanted creature dealt to you, Backfire deals 1 damage to creature's controller	Enchantment
Blue Elemental Blast	1	Counter target red spell or destroy target red permanent	Interrupt
Braingeyser	X+2	Target player draws X Cards	Sorcery
Control Magic	2+2	Gain Control of Enchanted Creature	Enchantment
Copy Artifact	1+1	Copies an Artifact	Enchantment
Counterspell	2	Counter target spell	Interrupt
Creature Bond	1+1	If enchanted Creature is put into graveyard, Creature Bond deals the controller an amount of damage equal to the toughness of the creature	Enchantment
Drain Power	2	Target player draws all mana from all lands he controls. Put all mana from that player's mana pool into yours	Sorcery
Energy Flux	2+1	Pay for each artifact 2 Mana or bury artifact	Enchantment
Energy Tap	1	Tap target untapped creature you control. Add an amount of colorless Mana equal to the casting cost of the creature to your mana pool	Sorcery
Erosion	3	Destroy land or pay 1 Mana or 1 Life	Enchantment
Feedback	2+1	Deals 1 damage to enchanted enchantment's controller	Enchantment
Flight	1	Enchanted Creature gains flying	Enchantment
Flood	1	Pay 2 Blue Mana and tap target Creature without flying	Enchantment
Gaseous Form	2+1	Enchanted Creature neither deals nor receives damage in combat	Enchantment
Ghost Ship	2+2	2/4 Creature with flying and Regenerate	Creature
Giant Tortoise	1+1	1/1 Creature when attacking, 1/4 creature when blocking	Creature
Hurkyl's Recall	1+1	All artifacts return to target player's hand	Instant
Island Fish Jasconius	4+3	6/8 Creature, does not untap, cannot attack if opponent has no islands	Creature
Jump	1	Target creature gains flying	Instant
Leviathan	5+4	10/10 Creature with trample, can not attack until you sacrifice 2 Mana	Creature
Lifetap	2	If any Forest target opponent controls gets tapped gain 1 life	Enchantment
Lord of Atlantis	2	2/2 Creature. All Merfolk get +1/+1 and islandwalk	Creature
Magical Hack	1	Change the text of target permanent or spell by replacing all instances of one basic land type with another	Interrupt
Mahamoti Djinn	4+2	5/6 Creature with flying	Creature
Mana Short	2+1	Tap all lands target player controls.	Instant
Merfolk of Pearl Trident	1	1/1 Creature	Creature
Mind Bomb	1	Deals 3 damage to each player, each player may choose to discard up to 3 cards to prevent the amount of damage	Sorcery
Phantasmal Forces	3+1	4/1 Creature with flying	Creature
Phantasmal Terrain	2	Enchanted Land is a basic land type of your choice	Enchantment
Phantom Monster	3+1	3/3 Creature with flying	Creature
Pirate Ship	4+1v	4/3 Creature. Can only attack if defending player has islands	Creature
Power Leak	1+1	Enchanted Enchantment Controller gets 2 damage or pay 2 Mana	Enchantment
Power Sink	X+1	Counter target spell unless that spell's caster pays an additional X	Interrupt
Power Struggle	2+3	Player can get control of opponent's creature land or artifact.	Enchantment
Prodigal Sorcerer	2+1	1/1 Creature.	Creature
Psionic Entiy	4+1	2/2 Creature. Deals 2 damage to target and 3 to itself	Creature
Psychic Venom	1+1	If Enchanted land is tapped, Psychic Venom deals 2 damage to land controller	Enchantment
Relic Bind	2+1	Play on an Artifact. Target player gets 1 damage or 1 life if he untaps this artifact.	Enchantment
Sea Serpent	5+1	5/5 Creature. Can only attack if defending player has islands	Creature
Segovian Leviathan	4+1	3/3 Creature with islandwalk. Can not be blocked if defending player has any islands	Creature
Sindbad	1+1	1/1 Creature	Creature
Siren's Call	1	All creatures must attack	Instant
Slieight of Mind	1	Change the text of target permanent or spell by replacing all instances of one color word with another	Interrupt
Spell Blast	X+1	Counter target spell with total casting cost equal to X	Interrupt
Stasis	1+1	Each player skips their untap phase	Enchantment



Name	Cost	Effect	Art
Steal Artifact	2+2	Gain control of enchanted artifact	Enchantment
Sunken City	2	All blue creatures get +1/+1	Enchantment
Thoughtlace	1	Target permanent or spell becomes blue permanent	Interrupt
Time Elemental	2+1	0/2 Creature	Creature
Time Walk	1+1	Take another turn after this one	Sorcery
Timetwister	2+1	Each player shuffles his hand and graveyard to his library. Each player then draws 7 cards	Sorcery
Twiddle	1	Tap or untap target artifact, creature or land	Instant
Unstable Mutation	1	Enchanted Creature gets +3/+3. Put a -1/-1 counter on it during upkeep	Enchantment
Unsummon	1	Return target creature to owner's hand	Instant
Volcanic Eruption	X+3	Destroy X target mountains	Sorcery
Wall of Air	1+2	1/5 Creature with flying	Creature
Wall of Water	1+2	0/5 Creature	Creature
Water Elemental	3+2	5/4 Creature	Creature
Whimsy	X+2	Play X random effects	Sorcery
Zephyr Falcon	1+1	1/1 Creature with flying. Attacking does not cause him to tap	Creature

## Redneck Rampage

Interplays „Wild West“-Shooter wird mit diesen Tricks gleich einfacher. Gebt „red“ bzw. „rd“ ein, gefolgt von:

**all:** Ihr bekommt sämtliche Waffen, Schlüssel, Munition, Gesundheit usw.

**elvis:** Ihr werdet unverwundbar.

**guns:** Ihr bekommt alle Waffen.

**inventory:** Euer Inventory wird aufgefüllt.

**showmap:** Hierdurch wird die gesamte Karte sichtbar.



Nun sind auch im ersten Level gleich alle Waffen verfügbar

## Imperium Galactica

Für die geveiften Wirtschaftsstrategen unter Euch haben wir hier ein paar kleine Mogeleyen bereit. Drückt während des Spiels die „Shift“-Taste und gebt dabei das Wort „KAROLY“ ein. Anschließend tippt Ihr dann folgende Tasten:

**c:** Dadurch erhaltet Ihr alle Kolonien und Erfindungen.

**v:** Erhöht den Kontostand um volle 100 000 Credits.

**5:** Erhöht Euren Rang auf „Lieutenant“.

**6:** Erhöht den Dienstgrad auf „Captain“.

**7:** Erhöht den Rang auf „Commander“.

## Tigershark

Für diese Ballerei gibt es auch Cheats, die Ihr durch Drücken von „N“ und der Leertaste im ersten Menü aktiviert. Gebt dann diese Codes ein:

**HAPPY:** Ihr werdet unverwundbar.

**AMMO:** Ihr erhaltet besonders schlagkräftige Waffen.

**BLAST:** Ihr bekommt unbegrenzt Munition.

## Need for Speed 2

Electronic Arts' Raserei bietet diese geheimen Überraschungen, die Ihr während der Menüs eintippt; Wenn der Code wirkt, ertönt ein Zischen:

**hollywood:** Damit gelangt Ihr auf die Bonusstrecke.

**pioneer:** Alle Geheim-Fahrzeuge bekommen einen stärkeren Motor.

**armytruck:** Ihr fahrt einen Armee-Truck.

**bmw:** Ihr erhaltet einen 5er-BMW.

**bus:** Testet Euer Können mit einem Schulbus.

**jeepjy:** Fahrt einen Jeep!

**landcruiser:** Ihr tretet mit einem Toyota an.



Der Truck eignet sich besonders gut für lustige Rammanöver

**mercedes:** Ihr erhaltet einen Mercedes SL.

**miata:** Fahrt mit einem Mazda MX5!

**quattro:** Jetzt geht Ihr mit einem Audi auf die Strecke!

**semi:** Ihr bekommt einen Kenworth-Truck.

**volvo:** Auch die Schweden kommen zu ihrem Recht.

**vwbug:** Selbst ein Käfer steht auf dem Programm.

## Interstate 76

Für alle Fans der gerade erst erschienenen bleihaltigen 70er-Jahre-Raserei haben wir einen Levelwarp parat: Macht im „T.R.I.P.“-Modus (Kampagne) einfach dies: Drückt „Strg“ und „Shift“ und gebt dabei „getdown“ ein. Groove wird daraufhin diese Worte sagen, und alle Fahrzeuge greifen Euch an. Wehrt Euch aber nicht allzusehr, denn sobald Ihr zerstört werdet, gelangt Ihr direkt in die nächste Mission.

# Erste + Hilfe



Thomas Zlabarth

**Ein neuer Prozessor sorgt für Aufsehen: AMD macht Multimedia mobil – und: Chaintech 5TTM ATX – ein neues MMX-taugliches High-Tech-Board zum Superpreis! Außerdem: Problemlösung für Festplatten mit Ladehemmung.**

## K6 PR2-200 – die neue Rennmaschine von AMD

Nun kann nicht einmal mehr ich über AMD „schimpfen“! Mit dem K6 PR2-200 hat Intel endgültig eine ernstzunehmende Konkurrenz bekommen!

Sein Steckbrief:

Socket: 7

Geteilte Betriebsspannung: I/O 3,3 Vcc / Core 2,9 Vcc

Leistungsaufnahme: je nach momentanem „Arbeitsaufwand“ bis zu 30 Watt(!)

Nenntakt: 200 MHz (66 MHz x 3,5).

Jedem, der sich etwas mit elektronischen Formeln auskennt, wird schnell auffallen, daß da so „nebenbei“ fast 10 Ampere verlangt werden! Diese Tatsache und die speziellen Spannungsanforderungen sind auch die Gründe dafür, daß der Chip nicht auf jedem Board, das den Socket 7 besitzt, eingesetzt werden kann. Die Platine muß in jedem Fall MMX-kompatibel sein, somit auch die geforderte Betriebsspannung liefern, und über groß genug dimensionierte Spannungswandler verfügen. Aus diesem Grund mußte ich mir schließlich für den Test auch ein neues Board zulegen, das ich später noch näher beschreiben werde.

Auf den ersten Blick erinnerte mich der Chip (rein optisch) an provisorische „Handarbeit“. Doch diese Multimedia-CPU birgt selbst für eingefleischte Intel-Fans wie mich einige angenehme Überraschungen. Die sichtbare ist der „Blechdeckel“ mit dem aufgebogenen Rand (siehe Bild 1).

Bei flüchtigem Hinsehen sieht er aus, als hätte man einen Coladosen-Boden auf den Prozessor „genietet“, dient aber in bisher nicht dagewesener Art als zusätzlicher Passivkühler. Er ist jedoch so bemessen, daß jeder handelsübliche Lüfter mit Clip-Befestigung montiert werden kann. Bei Schraubclips sollte allerdings auf einen genügenden Spielraum der Haltezapfen geachtet werden – der K6 ist wegen des Kühlblechs ein wenig dicker als andere CPUs.

Für den von mir getesteten K6-PR2-200 reichte jedoch ein normaler NoName-Clip-Lüfter, um dafür zu sorgen, daß der

Prozessor einen halbwegs kühlen „Kopf“ Sobehielt. Obwohl er immer noch deutlich Intwärmer wird als der vergleichbare Pentium, Allist hier (im Gegensatz zum Vorgänger K5) runein Peltier-Lüfter, der auch Ice-Cap genannt solwird, nicht unbedingt erforderlich, aber denwie noch sinnvoll. Diesen Lüfter gibt es auch mitma Alarmfunktion, die sofort zu motzen anfängt, dru sollten er mal stehenbleiben. Nicht schlecht, ten denn wenn das beim K6 passiert, dann könnt Ihr die Zimmerheizung herunterregeln...



Bild 1: Das isser!

Im Betrieb zeigte sich der Chip dann kompa Alle tibilier als erwartet. Für den Test wurde Win Kon. dows 95 auf dem später noch beschriebenei Dam Board, in dem der PR2-200 tickte, neu instal erste liert. Es entstanden keinerlei Probleme – maß zumindest keine CPU-bedingten. selbsts

Auf Benchmark-Tests habe ich hier bewußt gut ü verzichtet, denn erstens sagen diese Testneue sowieso nichts Einheitliches aus (10 verlassene schiedene Testprogramme = 10 verschieden Boot. Ergebnisse bei gleicher Konfiguration!), unDie zweitens kann man diese Tests ja überall fast S nachlesen. Viel mehr interessierten mich Inter Anwendungsprogramme und natürlich Spiescher le. Besonders bei letzteren erlebte ich ein beson gewaltige Überraschung! Vor allem bebesti schnellen Grafikkessern wie Need for Spee Rech (Special Edition), Descent II, Redneck Ramund „ page und ids (na ihr wißt schon...), lief dte wert i



PR2-200 in Verbindung mit meiner Mystique 4MByte dem vergleichbaren Intel um Längen davon! Lediglich bei 3D-FX (Diamond Monster-3D) waren gegenüber dem Intel 200 MMX keine Gewinne, sondern minimale Einbußen festzustellen. Wie schon bei der K5-Familie gibt es aber leider auch hier wieder einige Spiele, die nicht lauffähig sind. Es handelt sich dabei ausschließlich Games, die in den Mindestanforderungen einen Pentium nennen. In diesem Fall war das Spiel „NHL97“ das erste Opfer – spätestens bei der Sound-Initialisierung kam der Ruf nach dem Intel – und tschüss!

Alle Spiele, die sich laut der Mindestanforderungen jedoch mit einem 486er begnügen, sollten einwandfrei laufen. Bei Anwendungen wie dem Renderprogramm Corel Dream 3D machte er auf mich einen etwas zähen Eindruck, was er aber bei den anderen getesteten Grafik-anwendungen (COREL) wieder

ausbügelte. Bei einem Preis von momentan durchschnittlich 800 Mark (abwarten – Tendenz stark fallend!) kann diese CPU nur empfohlen werden. Obwohl Intel bereits mit seinem MMX 233 MHz auf dem Markt ist (ca. 1550 Mark) könnte der K6-233 MHz, von dem noch kein Preis bekannt ist, auch recht interessant werden. In jedem Fall sei aber geraten, mit dem Prozessor- und Boardkauf noch mindestens ein paar Wochen zu warten! Nur zur Info für alle Zweifler: Diese „Lobpreisung“ eines AMD-Chips hat übrigens absolut nichts mit jenen Leserbriefen zu tun, in denen ich erst beschimpft, und dann sogar gefragt wurde, ob ich „von Intel Outside (!) bezahlt würde, oder nur keine Ahnung hätte...“! Meine Meinung über K5 und Co. ist und bleibt unverändert. Der K6 ist (auf dem richtigen Board!) aber einfach Spitze – also folglich gibt's hier auch nichts zu meckern!

## Neu, schnell, Chaintech!

Wie bereits erwähnt, brauchte ich für den eben beschriebenen CPU-Test ein neues Board. Was lag also näher, als auch hier eine Neuheit unter die Lupe zu nehmen. Da kam mir das Chaintech 5TTM gerade recht. Ich wählte die ATX-Bauform dieses Mainboards mit Intel TX – Chipset, das schon optisch einen perfekten Eindruck machte. Die Controlleranschlüsse und RAM-Bänke sind auch in kleineren Gehäusen sehr gut zugänglich, so daß für eine Aufrüstung nicht der halbe Rechner zerlegt werden muß. Wer nach Jumpfern sucht, wird maßlos enttäuscht werden – es gibt nämlich keine! Naja, einen gibt's – den zum Löschen des CMOS-Setups!

Alle Einstellungen – inklusive der CPU-Konfiguration – erfolgen über das BIOS! Damit es keine Übertaktungsprobleme beim ersten Start gibt, ist das Board standardmäßig auf 133 MHz eingestellt. Das BIOS selbst (AWARD) ist komfortabel und relativ gut überschaubar. Einige (mehr oder weniger neue) Features können sich durchaus sehen lassen. So können die verschiedensten Bootsequenzen eingegeben werden. Die Bootoption „CDROM“ ist ja schon fast Standard.

Interessanter ist da schon Möglichkeit, zwischen „IDE“ und „SCSI“-Boot zu wählen – besonders dann, wenn auch das Laufwerk bestimmt werden kann, von dem aus der Rechner starten soll! Hier stehen „C“ „D“ „E“ und „F“ zur Auswahl. Ebenfalls erwähnenswert ist die dadurch bestehende Möglichkeit,

das neue „A-DRIVE LS120“ zu verwenden. Für den Arbeitsspeicher stehen vier PS/2 -, und zwei SDRAM (DIMM)-Steckplätze zur Verfügung. Die fest installierten 512KByte L2-Pipeline-Burst-Cache reichen für 128 MByte Maximalspeicher. Aussagen über eine Begrenzung des cachable Memory bei 64MByte (bei TX üblich?!) konnte ich im Handbuch nicht finden – bei mir liefen die 128MByte EDO/60ns anstandslos. Ein Mischbetrieb zwischen DIMM und PS/2 ist nicht möglich – er wäre auch absolut sinnlos.

### A-DRIVE LS120

Hierbei handelt es sich um ein neuartiges Diskettenlaufwerk mit einer Speicherkapazität von 120 MByte. In Verbindung mit einem Bootcontroller kann dieses Gerät als LW A: (daher der Name) eingesetzt werden. Normalerweise wird das Laufwerk an den IDE-Controller angeschlossen. Da aber in diesem Fall nicht der LW-Buchstabe „A“ vergeben werden kann, ist das Booten von diesem Gerät nur dann möglich, wenn das BIOS den Boot von „D“ (oder höher) unterstützt. Zur Installation von Betriebssystemen, wie z.B. DOS wird aber in jedem Fall der Bootcontroller benötigt, da DOS nur von LW A: installierbar ist. Die Besonderheit dieses Laufwerks liegt in der hohen Kompatibilität, die es ermöglicht, alle 3,5" Diskettenformate zu lesen und zu beschreiben (LS120 mit 120MByte, HD mit 1.44MByte und sogar DD mit 720KByte). Nur durch den noch (!) recht hohen Preis von knapp 300 Mark will sich die Freude nicht so recht einstellen...

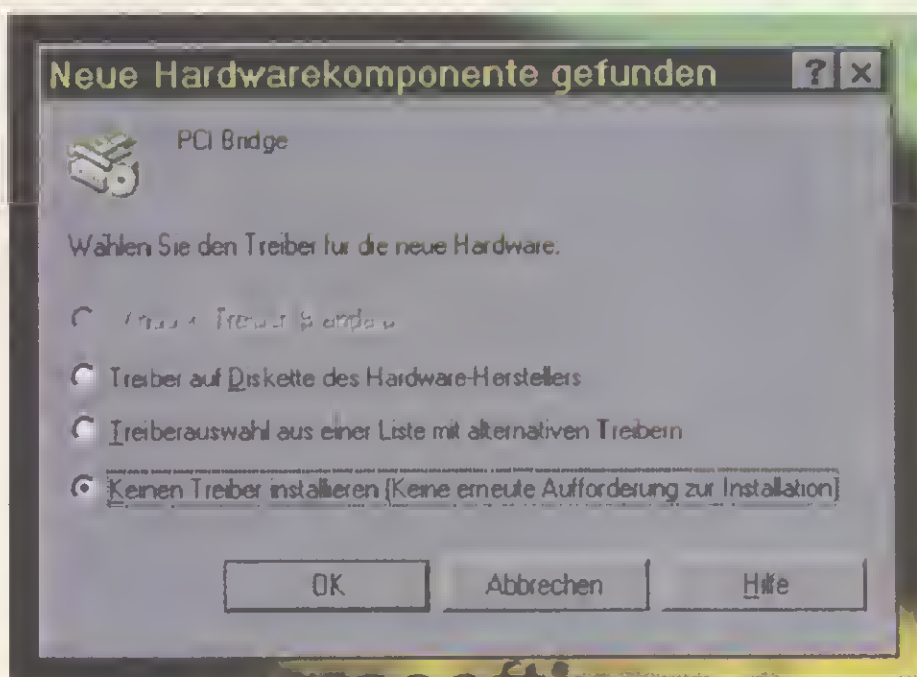


Bild 2: Erstmal kein Treiber – der kommt später dran...

## SO GEHT'S

Inzwischen kennt ihn jeder ständige Leser, unserer Telefon-service – ausschließlich für Hardwarefragen. Natürlich läßt sich nicht jedes Problem telefonisch lösen, ein Versuch aber lohnt immer.

**Die Hardware-Hotline erreicht ihr jeden Sonntag von 11 bis 15 Uhr.**

**Telefon: 089/162675**

Bitte stellt nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips stellt bitte nur schriftlich. Wir bauen einen Teil davon ins Heft ein. Ferner findet ihr bei News, Test und Previews immer eine Kontaktmöglichkeit zum Hersteller bzw. dessen Hotline. Das ist schneller, als wir sein können.

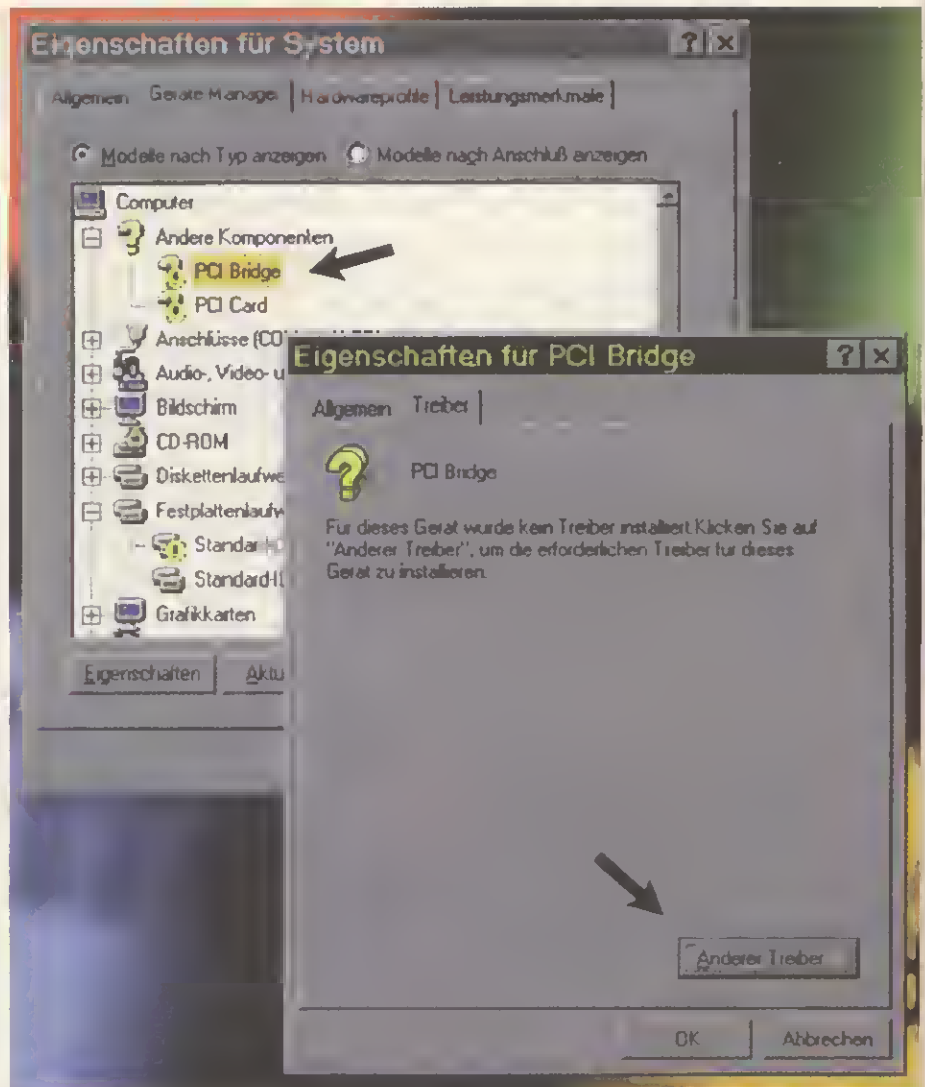


Bild 3: ... im Geräte-Manager wird nachträglich unsere PC-Bridge installiert...

Der Vorteil der DIMMs mit 7 bis 12ns Zugriffszeit (!) ist ja der synchrone Zugriff. Dieser Vorteil würde jedoch durch eine Mischung mit den asynchronen PS/2 verlorengelassen – leuchtet ein, oder? Also, wer DIMM will, sollte sich gleich einen (DIMMs müssen nicht paarweise gesetzt werden!) 64MByte-Chip zulegen, um später noch die Aufrüstmöglichkeit auf 128MByte zu haben. Aber gemessen am Performance-Unterschied kann ich nur sagen: die guten, alten EDOs tun es allemal! Die Speicherkonfiguration erfolgt per BIOS entweder automatisch oder manuell. Die manuelle Einstellung kann ich wegen der hier vorhandenen Fülle von Optionen nur sehr geübten Anwendern empfehlen. Werden hier falsche Einstellungen vorgenommen, reicht die Palette der möglichen Fehler von Speicherfehlermeldungen bis hin zum „gar nicht mehr starten“ der Maschine! Im Notfall können die Setup-Defaults jedoch mit der „F7“-Taste wieder hergestellt werden.

Auch für Steckkarten-Fanatiker ist genug Platz auf der Platine. Es sind vier PCI- und ebenfalls vier 16-Bit-ISA-Slots vorhanden, von denen je nur einer wahlweise genutzt werden kann. Im Klartext heißt das, daß der letzte PCI-Slot und der erste ISA-Slot den gleichen Steckplatz im Gehäuse belegt. Das ist möglich, weil PCI-Karten auf der linken, ISA-Karten dagegen auf der rechten Seite bestückt sind (vom Board aus in Richtung Slotblech gesehen). Alle Slots auf dem Board sind genau wie der Speicher per BIOS Plug-and-Play oder manuell konfigurierbar. Das klingt wahnsinnig kompliziert, ist aber ganz einfach! Also: Es stehen entweder vier PCI und drei ISA, oder drei PCI und vier ISA-Slots zur Verfügung. Alle vier PCI-Slots sind Busmaster-fähig und werden über das BIOS entweder automatisch oder manuell konfiguriert („auto“ empfohlen). Wie bei jedem ATX-Board sitzt die CPU neben den Kartensteckplätzen (nicht dahinter, wie bei den Baby-AT-Platinen), so daß in jeden Slot

die langen „Full-Size“-Karten (z.B. Soundblaster AWE32) eingebaut werden können.

Die bei jedem ATX-Board fest auf der Platine angebrachten Schnittstellen sind ebenfalls sehr praktisch. Es entfallen dadurch die lästigen Flachbandkabel zu den seriellen und parallelen Ports. Es sind zwei serielle Schnittstellen und jeweils ein PS/2-Maus- und Tastaturanschluß vorhanden. Keine Panik, falls Ihr noch eine DIN-Tastatur habt – dafür gibt's Adapter. Nur die Maus sollte erneuert werden, wenn der PS/2-Port genutzt werden soll. Auch hierfür gibt es zwar Adapter, die aber in der Mehrzahl der Fälle nicht richtig funktionieren! Es kann natürlich auch jede serielle Maus an COM1 angeschlossen werden. An dieser Stelle möchte ich gleich eine Warnung PS/2 betreffend loswerden. So schön dieses System auch sein mag, es ist bei Handlingfehlern für den PC nicht ganz ungefährlich. Wird z.B. versehentlich die Maus oder die Tastatur während des Betriebes abgezogen, kann das mit der



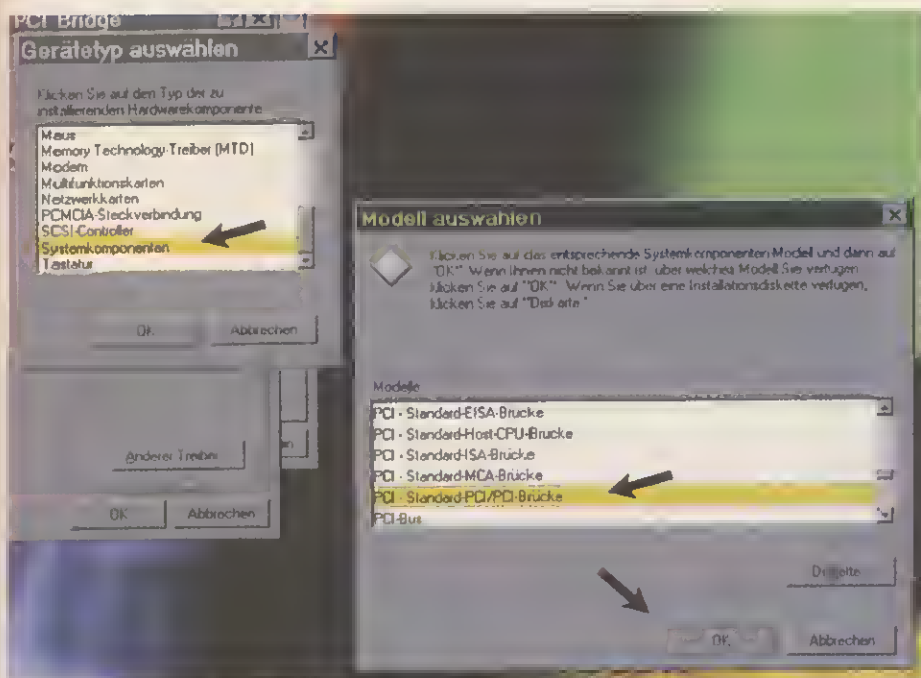


Bild 4: ... und mit OK wird die Installation abgeschlossen

„Verabschiedung“ des Mainboards enden! Beim Installieren von Windows 95 gab es wie gesagt kaum Probleme. Die Boardkomponenten wurden bis auf eine Ausnahme anstandslos erkannt. Diese Ausnahme ist die **PCI to PCI Bridge**. Hier verlangt Windows 95 eine Treiberdiskette des Hardwareherstellers. Obwohl die nicht vorliegt, ist das kein Problem. Zunächst installierte ich keinen Treiber (letzte Option im Dialogfenster). Das System arbeitet dann trotzdem einwandfrei. Erst nachdem alle Konfigurationen fertig

waren, installierte ich den PCI-Bridge-Treiber über die Systemsteuerung/Gerätetypenmanager. Das geschieht, indem man auf das betreffende Gerät doppelklickt und aus der Liste mit alternativen Treibern in der Rubrik „Systemkomponenten“ die PCI to PCI Bridge auswählt. Nach einem Neustart sollte dann alles erledigt sein (siehe Bild 2-4).

Insgesamt möchte ich dieses Board wegen des Preis/Leistungsverhältnisses, in die Kategorie „Super“ einteilen. Zum Preis von unter 300 Mark kann kaum mehr geboten werden!

### PCI BRIDGE

PCI ist ein vom PC unabhängiges universelles Bussystem, das mit 33 MHz arbeitet (zum Vergleich: ISA mit 8 MHz). Man findet es auch in Macintosh-Rechnern und anderen Systemen. PCI-Bridges sind in das Chipset des Mainboards integriert und sorgen dafür, daß dieser Bus für das jeweilige System nutzbar wird. Es gibt mehrere Arten von PCI-Bridges. Es sind dies: PCI to CPU Bridge, PCI to ISA Bridge, PCI to HOST Bridge und wie in unserem Beispiel die PCI to PCI Bridge. Sie sorgt zum Beispiel dafür, daß mehr als zwei Busmaster-Karten reibungslos miteinander kommunizieren können. Wird sie nicht installiert, läuft das System zwar einwandfrei, kann aber unter Umständen geringfügig an Performance verlieren.

## Festplatte mit Ladehemmung

Bei Enhanced-IDE-Systemen kann an pro Controller-Kanal (Primär und Sekundär) je eine Master- und eine Slave-Festplatte angeschlossen werden – das ist bekannt. Auch unser Leser Torsten C. aus Dresden wußte das. Sein Hotline-Problem war einfach zu lösen, aber doch relativ interessant. Die Sachlage: Zwei Platten (Master/Slave) am Primärkanal, ein CD-ROM (Master) am Sekundärkanal. Das System lief einwandfrei, bis Platte „C“ abrauchte. Da es sowieso nur eine alte „504er“ war, wollte Torsten seine 1,2 GB Seagate nun endgültig als Masterplatte verwenden. Er installierte nach der Formatierung DOS. Doch nicht nur nach dem Neustart, sondern auch noch nach dem fünften Mal „sys C:“ meldete das System immer noch „No Operating System or Disk Error“... Völlig entnervt rief er die Hotline an. Und ihm konnte geholfen werden!

Zum besseren Verständnis aber erst etwas Speichermedientechnik: Festplatten müssen vor der Benutzung eingerichtet werden. Das geschieht mit dem Programm FDISK, welches im DOS und WIN95 enthalten ist. Mit diesem Programm werden sog. Partitionen angelegt, die dann für das jeweilige Dateisystem formatiert werden. Partitionen sind sinnvoll, um besonders bei großen Festplatten die Clustergröße möglichst gering zu halten. So sollte eine 1,2 GB große Festplatte in mindestens zwei Partitionen unterteilt werden, damit die Cluster (das ist die kleinste Speichereinheit einer Festplatte) nicht zu groß werden.

Bei einer Partition von 500 MB ist die Clustergröße ca. 8 KB, bei 800 MB schon ca. 16 KB. Bei noch größeren Platten sind es dann schon 32 KB! Das heißt, wenn eine kleine Textdatei gespeichert wird, die z.B. 2 KB groß

ist, belegt sie auf einer 800 MB-Partition trotzdem 16 KB. Wird die Partition auf 500 MB begrenzt, belegt die gleiche Datei nur 8 KB! Rechnet man das nun auf einige hundert Dateien hoch, kommen da viele Megabyte verschwendeter Speicher zusammen.

Aber zurück zum Thema: Torsten hatte die Festplatte zuvor als Slave-Laufwerk D: konfiguriert. Sie wurde schon in dieser Konfiguration partitioniert und formatiert. Das Programm FDISK erkannte, daß die Festplatte nicht das Bootlaufwerk ist, und aktivierte somit auch keine der Partitionen. Diese Aktivierung ist aber zwingend erforderlich, um den Bootsektor einzurichten. Die Lösung war einfach, denn es muß nur von einer Startdiskette aus gebootet werden, dann FDISK und die Option „Aktive Partition festlegen“ aufrufen. Dann Laufwerksbuchstaben „C“ auswählen – neu starten – fertig.

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.



So sieht er aus, der Power-Play-„Oscar“, in gut unterrichteten Kreisen auch „Spielspaß-Prädikat“ genannt. Diese Auszeichnung gibt's erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)

VORSICHT!  
SCHROTT

Das Spiel, das diesen „Orden“ absteuert, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Kerton nicht wert, in dem es im Laden steht

Kids  
only

Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das viele gespannt warten, das aber nur für Kids ist.

# So werten wir!

**Name**  
Logo – so heißt  
des Spiel

**Genre**  
Geschicklich-  
keit, Action,  
Adventure,  
Simulation,  
Rollenspiel,  
Sport, Strategie,  
Wirtschaft

**Hersteller**  
Wer hat's pro-  
grammiert?

**Niveau**  
Leicht, mittel  
oder schwer?

**Preis**  
Porzell erfah-  
rungsgemäß  
immer.

**Spieler**  
Wieviel?

**Sprache**  
Oft testen wir  
aus Aktualitäts-  
gründen die  
englische  
Version.

**Prozessor**  
Je schneller je  
besser...

**Grafik**  
Welche Grafik-  
modi unterstützt  
des Spiel?

**Sound**  
Welche Sound-  
standards wer-  
den genutzt?  
CD-A ist natür-  
lich CD-Audio.

## Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieltest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und mit welchen Grafik- oder Soundkarten es Probleme geben könnte. Bei der RAM-Ausstattung des Rechners oder der Geschwindigkeit des CD-Laufwerkes orientieren wir uns stets an den Mindestanforderungen. Ebenso wichtig ist die kleine CD am unteren Kastenrand: Sie weist darauf hin, ob Ihr ein Demo oder zusätzliche Bilder zum Test auf der Power-Play-CD findet.

Name	Carrier Strike Force		
Genre	Simulation		
Hersteller	Empire/Rowan		
Niveau	einstellbar/mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✓	✓	
Anleitung	geplant	✓	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen		66	✓
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✓	✓	✓
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A
	✓		

System	Win'95
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Joystick
	keine

Grafik	65%
Sound	77%

Spielspaß	
Solo	73%
Multi	85%
Bilder auf	

**System**  
Das nötige  
Betriebssystem.

**Festplatte**  
So viel belegt  
das Spiel.

**RAM-Bedarf**  
Soviel sollte  
mindestens  
drinstecken.

**Steuerung**  
Tastatur, Maus,  
Joystick, Geme-  
ped, Gun.

**Extras**  
VR-Helm, SVGA,  
Netzwerk.

**Grafik**  
Vielfalt? Hinter-  
gründe? Anima-  
tion?

**Sound**  
Sprachausga-  
be? Musikviel-  
falt? Sound?

**Multiplayer**  
Zwei Wertun-  
gen für ausge-  
sprochene Mul-  
tiplayer-Titel.

**Spielspaß**  
Die wichtigste  
Wertung über-  
haupt!

**PP-CD**  
Die interaktive  
Heftverlänge-  
rung: bietet  
zusätzliche Bil-  
der oder ein  
Demo zum Test.



Frank Heukemes

## SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Laufzeit das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflusst zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber „super“ findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.

ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!



Michael  
Hengst  
mh



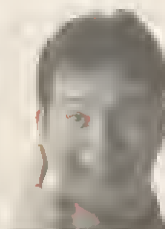
Ralf  
Adam  
rca



Knut  
Gollart  
kn



Ulrich  
Smidt  
us



Martin  
Schnella  
mash



Frank  
Heukemes  
fh



Michael  
Galuschka  
mg



Pater  
Steinlechner  
ste





**F-16**

**F-16<sup>®</sup>**

**FIGHTING FALCON**

**CD  
ROM**

**Ohne Mut,  
Kein Ruhm**

**Kein Pilot will jemals wieder aussteigen!**

©1997 Digital Integration Ltd, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey, GU15 3LJ

Tel: 01276 684951 Website: <http://www.digint.co.uk>

F-16 Fighting Falcon is a registered trademark of Digital Integration Limited



# UEFA CHAMPIONS LEAGUE

## In der Vorrunde

**Holpriges  
Begleitgekick  
zur abgelaufenen  
Champions-  
League-Saison**



Auf dieser Karte sucht Ihr Euch die Mannschaften aus



Der Taktikschirm bietet nur die notwendigsten Optionen



Im Editor könnt Ihr Eure eigenen Trikotdesigns kreieren



Die isometrische Perspektive gewährt beste Spielbarkeit

**P**owerplay für Ihren PC\* verspricht Bomico in der Werbung zum neuesten „UEFA Champions League“. Etwas irreführend sicher, denn weder hat der Begriff mit Fußball, geschweige denn mit unserem Magazin zu tun. Viel mehr handelt es sich um den x-ten Versuch, mittels einer dicken Lizenz ein recht bescheidenes Ballgeschieße an den Mann zu bringen. Der Zeitpunkt ist zumindest hierzulande recht glücklich gewählt; immerhin konnte sich mit Borussia Dortmund zum ersten Mal seit Bestehen der Champions League ein deutscher Vertreter für das in München stattfindende Finale qualifizieren (das mit Erscheinen dieses Heftes bereits gelaufen ist). Vertreten sind alle 16 Teams der Saison 96/97, komplett mit Originalkadern und authentischen Vereinswappen. Da die geringe Anzahl der Mannschaften der Dauermotivation wenig zuträglich ist, packte Krisalis noch 32 über den ganzen Erdball verstreute Nationalteams dazu, denen jedoch ein Kräfteressen mit den stärksten Klubteams verwehrt bleibt. Alternativ dazu darf man per Editor sein ganz persönliches Dreamteam zusammenstellen, alle Fähigkeiten der Spieler nach Belieben tunen und mit ihnen dann am Eurogipfel teilnehmen. Betont einfach und damit sehr einsteigerfreundlich geriet die Steuerung von UEFA. Ein Button zum Passen, einer zum Schießen, mehr muß man im Angriff nicht beherrschen. In der Abwehr gibt's gar noch weniger zu tun: Per Druck auf den Paßknopf setzen die Akteure zur Blutgrätsche an. Erfolgt die Attacke von vorne oder von der Seite, stehen die Chancen auf einen Ballgewinn gar nicht schlecht. Mäht man den Gegenspieler dagegen von hinten um, pfeift der

Schiri fast immer einen Freistoß, wobei es ihm dann auch wenig kümmert, daß man eigentlich nur den Ball getroffen hat. Besonders gemein: Während menschliche Mitspieler aufgrund dieses Hopp-oder-Top-Prinzips ständig am Rande mehrerer Platzverweise stehen, erledigen Computerfußballer ihre Abwehrarbeit größtenteils dadurch, daß sie ihren Gegnern einfach die Bahn kreuzen und bei dieser Gelegenheit gleich das Leder abnehmen.

Durch die konsequente Beschränkung auf zwei Feuerknöpfe müssen auch anderweitig Abstriche gemacht werden: Spurts sind nur ohne Ball möglich, was Dribblings von vornherein zum Scheitern verurteilt. Praxisnah geriet dafür das Paßsystem. Selbst halbblind ausgeführte Abgaben führen meistens zum Erfolg, da die Mitspieler vorbildlich der Kugel entgegenlaufen. In Nähe der Eckfahne lohnt sich ein Doppeldruck auf den Paßknopf, woraufhin eine halbwegs genau gezielte Flanke ausgeführt wird. Spektakuläre Abnahmen wie Flugkopfbälle oder Fallrückzieher führen die Spieler bei entsprechender Stellung zum Ball automatisch aus. Noch aus alten Kick-Off-Zeiten bestens bekannt ist das Anschneiden des Leders mittels Aftertouch; in den Optionen läßt sich die gewünschte Stärke des Effets dreistufig grobregeln. Wenig Freude



In der Wiederholung kann man seine Kuneschüsse nochmal begutachten



Einige Stadien, hier das des AC Mailand, wurden sehr detailliert nachgebildet



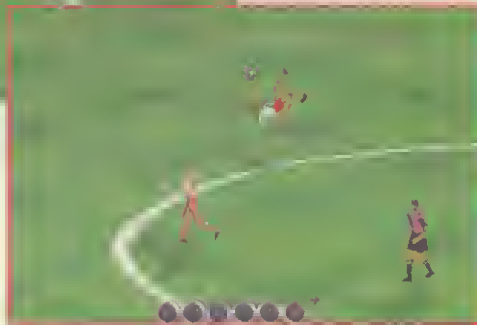
# IONS LEAGUE

## e ausgeschieden



**Unglaublich, aber wahr: Dieser Schuß wird vom Goalie noch gehalten!**

**Die Animation beim Fallrückzieher ist schön anzusehen, ansonsten schwankt deren Qualität aber beträchtlich**



**Gag oder Programmfehler? Laßt Ihr den Keeper lange alleine stehen, dreht er sich um und schießt auf bzw. ins eigene Tor.**

macht das Schußsystem. Der Ball geht nicht selbständig Richtung Tor (wie beispielsweise bei der FIFA-Reihe), sondern verläßt den Stiefel in Laufrichtung, was bei nur acht Bewegungsmöglichkeiten erfolversprechende Schußpositionen gewaltig ausdünn.

„UEFA Champions League“ unterstützt zwar als erstes Fußballprogramm nach „Actua Soccer“ 3Dfx-Karten (außerdem die Mystique), zur Zierde gereicht diese Version den High-End-Boards aber nicht: Außer zartem Filtering, schicken Schatten und transparenten Tornetzen hält sich die optische Qualitätssteigerung in Grenzen. Ist dies noch zu verschmerzen, so macht der Voodoo-Chipsatz in Verbindung mit einem schnellen Pentium (ab P166) den Spielablauf dermaßen flott, daß zwar sogar ausgewachsene Bundesliga-Cracks staunen, der durchschnittlich begabte Joystickdreher allerdings etwas überfordert sein dürfte.

mg



Michael Galuschka

### NA JA

„Voll der Treffer“, wie es Philips auf der Packung weismachen will, ist „UEFA Champions League“ wohl nicht. Viel eher ist das Ding weit daneben gegangen. Daß Krisalis die schönste Nebensache der Welt dermaßen mit Füßen tritt, sollte eigentlich die Verbannung von der europäischen Programmierbühne zur Folge haben. Für die Auflistung aller Mängel reicht der zur Verfügung stehende Platz bei weitem nicht, weshalb ich es bei einer prinzipiellen Feststellung bewenden lassen will: Die Kombination aus schwachem Gameplay (unsägliches Torschußsystem, wenig intelligente Computerkicker, kaum Möglichkeiten

in der Abwehr) und handfesten Fehlern (Abseits wird z.B. erst bei der Ballannahme abgepfiffen) sorgt selbst bei überzeugten BVB-Fans für mehr Verdruß als die Verletzungsmisere der Schwarzgelben. Läßt man das halbwegs gelungene Paßsystem und die übersichtlichen, da frei einstellbaren Perspektiven mal beiseite, stößt „UEFA Champions League“ auf Anheb in die Niederungen dieses hartumkämpften Genres vor.

### FEHLPASS

UEFA Champions League ist zwar gespickt mit Fehlern und Bugs, der deutsche Vertrieb Bomico teilte uns jedoch mit, daß bereits fieberhaft an einem Patch gearbeitet wird.

- Bei Einwürfen lassen sich die Spieler den Ball gerne auf den Kopf knallen, bleiben danach aber – wohl noch benommen – wie angewurzelt stehen.
- Die 3D-Positionierung des Spielgerätes stimmt häufig nicht. Spieler „ziehen“ die Kugel hinter sich her oder müssen einen Freistoß mit einem scheinbar schwebenden Ball ausführen.
- Torhüter lassen öfter 40-Meter-Schüsse passieren, sind im Strafraum aber unüberwindbar; zur Not behilft sich UEFA mit der Physik widersprechenden Flugkurven des Balles.
- Die Akteure haben scheinbar Rollschuhe in ihren Stutzen versteckt, was sich gelegentlich in 20 Meter langen, unaniemierten Rutschpartien quer übers Spielfeld äußert.
- Verletzte Spieler jagen munter weiter dem Ball hinterher und müssen von Hand(!) ausgewechselt werden.

Name **UEFA Champions League**  
Genre ..... Sport  
Hersteller ..... Krisalis & Philips  
Niveau ..... mittel  
Preis ..... ca. 90 Mark  
Spieler ..... 1-4

System ..... DOS  
Festplatte belegt ... 40 bis 215 MB  
RAM-Ausstattung ..... 8 MB  
Steuerung ..... Joystick, Tastatur  
Extras ..... 3D Kartenunterstz.

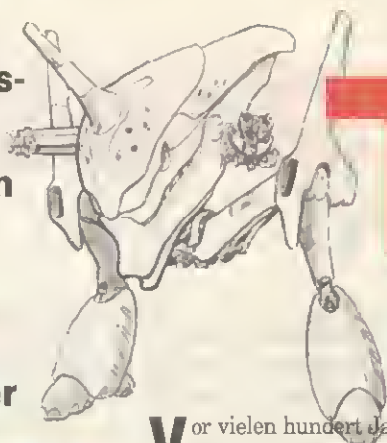
Grafik ..... **49%**  
Sound ..... **32%**  
Spielspaß

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal empfohlen		75
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

**Solo Multi**  
**40 47%**  
Bilder auf



Wenig einfallsreich, aber technologisch hochwertig präsentiert sich Eidos' Tunnelshooter



# TERRA

## Schicht im Sch



Windkanäle wie diese sind eine Herausforderung an Eure Flugkünste

Vor vielen hundert Jahren verließ eine Handvoll Kolonisten die Erde, um im All nach neuem Lebensraum zu suchen. Die Welten, die sie fanden, waren rau und unwirtlich. Extreme klimatische Bedingungen zwangen die Emigranten dazu, ihrer schwächlichen Anatomie mittels HighTech auf die Sprünge zu helfen. Doch nicht nur äußerlich, sondern auch in ihrer Denkart wurden sie den Brüdern auf dem Heimatplaneten immer unähnlicher. Schließlich verlangten sie ihre Unabhängigkeit und nabelten sich vollends ab. Eine halbe Ewigkeit später entdecken die irdischen Langstreckensensoren eine Siedler-Flotte mit Kurs auf unser Sonnensystem. Daß deren Geisteshaltung mittlerweile dem Standard außerirdischer Eroberer entspricht, merken die Terraner erst, als ihr Begrüßungskomitee von den Laserbatterien der Armada atomisiert wird. Einem Krieg im großen Maßstab sind die Streitkräfte der Verteidiger nicht gewachsen, man setzt deshalb alles auf eine Karte: Ein winziger Gleiter soll die siehen gewalti-

gen Raumkreuzer nacheinander infiltrieren und ihre empfindlichen Eingeweide zerpfücken. Alles in allem warten 20 Einzelabschnitte auf Euch. Ein kleineres Scoutschiff, dessen Computerhänke ruiniert werden müssen, stellt den Auftakt dar, es folgen Reparatur-, Nachschub- und Berghauptötte, schließlich eine ausgewachsene Kampfstation. Der Levelaufbau kommt im Grad der Dreidimensionalität dem von „Descent 2“ nahe, man sparte sich allerdings sowohl die Automap als auch den „Guide Bot“. Um wenigstens bereits hesuchte Regionen zu kennzeichnen, könnt Ihr jedoch spezielle Bojen setzen, außerdem erleichtert ein Kompaß die Orientierung. Die Navigation in der dritten Dimension bringt Raumgleiter hekanntlich nur allzu oft in Schräglage – wem das nicht behagt, der schaltet vertikale und horizontale Stabilisatoren zu. Den Großteil des Spiels kann man mit diesen Hilfen auch das fehlende Radar verschmerzen, nur wenn der Kampf außerhalb der Schiffshülle weitergeht, macht sich der Mangel störend bemerkbar. Die Waffensysteme sind über Power-Ups, die natürlich meist gut versteckt sind, erweiterbar. Serienmäßig ist Euer Fluggerät mit einer

### FARBENFROHER FLUG

Kaum ein zweites Spiel unterstützt eine dermaßen breitgefächerte Palette an Highend-Grafikhardware wie „Terricide“. Neben dem z. Zt. dominanten Voodoo-Chip von 3Dfx (zu finden auf Diamond Monster u. Orchid Righteous) und MMX-Prozessoren gehören dazu die VideoLogic PowerVR, Rendition Verité-basierte Boards (Creative 3D Blaster u. a.), die Matrox Mystique und die ATI Rage. In erster Linie profitiert natürlich die Frame-Rate: ein Monster-bewehrter P100 fabrizierte im Test selten weniger als 30 fps. Darüber hinaus polieren je nach Kartenmodell zusätzliche Features den optischen Gesamteindruck gehörig auf. Bilinear gefilterte Texturen sind Rendition- und 3Dfx-Besitzer ja mittlerweile gewohnt, Transparenzen für Explosionen und Schüsse sind ebenfalls nichts Neues. Bis heute einzigartig auf dem PC ist aller-

dings ein farbiges Beleuchtungssystem, das die dunklen Schiffskorridore mit teils beweglichen roten, grünen oder blauen Lampen ausstattet. Ohne 3D-Karte bzw. MMX bleiben alle Lichtquellen weiß. Eine zweite Featurepremiere ist hingegen auf jedem PC sichtbar: Es handelt sich um „unechte“ Spiegelungen nach dem relativ unbekannten **Environment Mapping-Prinzip**, durch das gewisse Gegner bzw. Oberflächen einen



metallischen Look erhalten. Bei allem Prunk sind einige Schwachpunkte, die sowohl mit als auch ohne Hardwarebeschleunigung auftreten, nicht von der Hand zu weisen: Daß die 3Dfx-Version auch in einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten läuft, läßt darauf schließen, daß die Engine ohne Z-Buffering auskommt. Wodurch wiederum das Rätsel gelöst wäre, weshalb gegnerische Flieger sich ab und zu durch geschlossene Türen mogeln können – die Tiefensortierung der Objekte gehört nicht zum Allerfeinsten. Der zweite gravierende Makel betrifft die geringe Sichtweite. Sehr oft tauchen Wände ruckartig aus dem Nichts auf, insbesondere dann, wenn der Spieler durch langgezogene Tunnel fliegt. Ein „Fogging“- bzw. „Depth Cueing“-Effekt hätte dieses Problem mit Leichtigkeit kaschiert.



# RACIDE

## nacht für Descent 2?



Ein Kampfläufer aus nächster Nähe

Ohne Beschleunigerkarte ist die Grafik nicht nur wesentlich farb- und effekärmer, sondern neigt auch zum Ruckeln



Photonenkanone ausgestattet. Sie ist das einzige Geschütz, das vom niemals versiegenden Akku des Schiffes gespeist wird. Alle anderen Waffen, z.B. MGs oder Raketen, benötigen Munition. Durch wiederholtes Aufsammeln kann man fast jede Knarre mit zwei zusätzlichen Feuermodi, nämlich Schnell- bzw. Streufire, aufbohren. Bis zu drei Waffen lassen sich parallel montieren. Das ungewöhnlichste Angriffsmittel ist die „Gravitationsbrunnen“-Waffe. Sie verschießt Mini-Schwerkraftfelder, in die Eure Gegner hineingesogen werden. Überhaupt spielen Anziehungs- und Abstoßungseffekte eine gewichtige Rolle: Windkanäle und Ventilatoren sind an vielen Schlüsselpunkten im Spiel verteilt. Die Klangkulisse ist insofern bemerkenswert, als daß sie die dreidimensionale Positionierung von Hintergrundgeräuschen ziemlich gut zu vermit-

teln weiß. Ominöses Stampfen, Fiepen und Surren ist allgegenwärtig. In der deutschen Version spricht der Schiffscomputer – sicherlich zur Freude vieler Star Trek-Fans – mit der Synchronstimme von Mr. Spock. Musikalisch werden nur Techno-Jünger auf ihre Kosten kommen. Der gelungene Netzwerkmodus für bis zu 16 Teilnehmer bietet außer dem normalen Deathmatch eine „Capture the Flag“- und eine Teamplay-Variante.

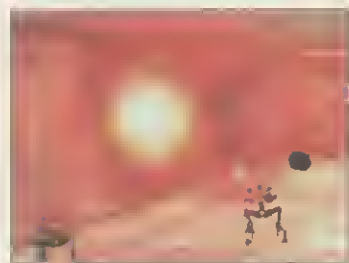
us



Eine Ladung Streufire-Raketen sorgt für Tumult



Hier demolieren wir einen Hangar voller Jäger



Zwei Mechs feuern aus allen Rohren auf unseren Gleiter



Ulrich Smidt

### GUT

Trittbrettfahrer haben's leicht. „Terricide“ ist zwar eindeutig als „Descent“ Kopie zu entlarven (Adieu Originalität), dennoch vertreibt man sich ganz gern die Zeit damit – zumindest, wenn man über einen potenten 3D-Beschleuniger verfügt. Dann locken sirenengleich schmutzige Transparenzen, Filtering und farbige Beleuchtungsmätzchen. Ohne kostspieliges Zusatzequipment kommt es ab 133 MHz abwärts zu unschönen Ruckelintermezzis. Die mangels Radar miserabel spielbaren Flüge durchs All hätte sich Simis sparen können, stattdessen wäre ein Ausbau der netten Gravitations- und Windeffekte willkommen gewesen. Dem altbekannten Problem der Orientierungslosigkeit hat die Tunnel-Achterbahnfahrt weder „Guide Bot“ noch Autormap entgegenzusetzen, lediglich Waypoints fungieren als dünner Ariadnephaden. Feinschliff fehlt auch den Bewegungsmustern der Gegnerschar, sind diese sich doch durchweg sehr ähnlich. Insgesamt reicht's nicht ganz zum Klassiker, nur wenige Actionfans werden das Spiel aber nach dem Kauf verteuflern.

Name ..... **Terricide**  
Genre ..... Action  
Hersteller ..... Simis/Eidos  
Niveau ..... einstellbar  
Preis ..... ca. 100 Mark  
Spieler ..... 1-16

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		90
empfohlen		133
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	✓
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

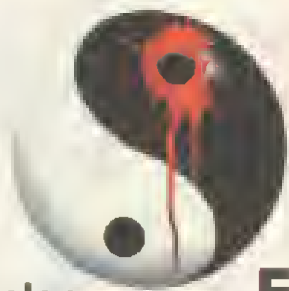
System ..... Win'95  
Festplatte belegt ..... 40 MB  
RAM-Ausstattung ..... 16 MB  
Steuerung ..... Maus, Gamepad,  
Tastatur, Joystick  
Extras ..... Umfangreicher 3D-Hard-  
ware- und MMX-Support

Grafik ..... **67%**  
Sound ..... **71%**  
Spielspaß

Solo Multi  
**68% 75%**

Bilder auf

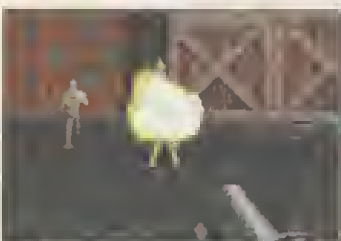




# SHADOW

## Konfuzius sagt:

**Nach vielen anderen Firmen greift 3D-Realms wieder selbst zum Gewehr: 3D-Ballerei im fernen Osten**

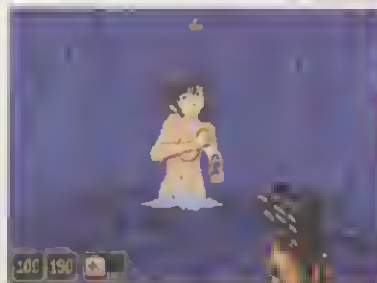


**Kamikaze: Der kleine Asiate sprengt sich und erwacht als Geist zu neuem Leben**

**F**ern in Asien hlüht eine Filmindustrie, die es zumindest in puncto Besucherzahlen locker mit der von Hollywood aufnehmen kann. Regisseure wie der inzwischen auch im Westen populäre John Woo oder Schauspieler wie Chow Yun-Fat – von manchen zu unrecht der Schwarzenegger des Fernen Ostens genannt – verführen zwischen Peking, Hongkong und Tokyo regelmäßig Publikumsmassen zu ungehemmten Pop-Corn-Orgien, die hiesige Kinobetreiber vor Neid erlassen lassen. Von westlichen Kritikern mit spöttischem Unterton Eastern genannt und damit zur Kopie des Western degradiert, konnten sich die Streifen inzwischen auch hierzulande längst eine treue Fangemeinde aufbauen. Das Filmgenre bietet perfekte Vorlagen für ein PC-

Actionspiel: Die Rollen sowohl der Bösewichte als auch der Guten sind vertraut, jedermann kennt das typische Kriegsgerät vom Wurfstern bis zum Samurai-Schwert und trotzdem wurde das alles – anders als etwa der übliche Alienangriff – nicht bereits zig-mal auf dem Bildschirm durchgekaut. Die Bezeichnung „Shadow Warrior“ steht im Spiel für die höchste Kaste der Ninja und liefert den Rahmen für die ansonsten eher nebensächliche Hintergrundstory: Lo Wang ist der heste dieser Schattenkrieger und meuchelt bereits seit rund 20 Jahren im Auftrag des Konzerns Zilla Enterprises. Die Firma wächst und gedeiht, wird immer mächtiger und gieriger, und eines Tages

bemerkt Lo Wang, daß sein Arbeitgeber völlig der dunklen Seite der Macht verfällt und die Herrschaft über ganz Japan anstrebt. Weil er sich einen Rest Würde hewahrt hat, reicht der tätowierte Glatzkopf die Kündigung ein, nicht ahnend, daß darauf zumindest im Land der Lotusblüte die Todesstrafe stehen kann: Fortan jagt ein ganzes Heer angeheuerter Zilla-Killer den Shadow Warrior. Meist hat er es mit bösen Ninjas zu tun, die ihn wahlweise mit Uzis beschießen oder mit Shurikens (Wurfsternen) bewerfen. Etwas größere Probleme als diese Standardgegner hereiten Mistel Wang die sogenannten **Coolies**: Diese Männchen im grünen Tarnanstrich laufen in Kamikaze-Manier mit einer Kiste TNT umher, die sie in der Nähe von Lo in die Luft jagen und dabei grundsätzlich selbst ins Gras beißen. Dem nicht genug: Anschließend muß sich Lo Wang noch mit ihrer ruhelosen Seele herumärgern, die sich zu allem Übel sogar kurzfristig unsichtbar machen kann. Gelegentlich treiben affenähnliche Kreaturen und bössartige Insekten ihr Unwesen. Außerdem wartet zum Finale von jeder der vier Episoden ein besonders kräftiger Endgegner auf Lo Wang. Zur Wehr setzt er sich mit verschiedensten Waffen: Anfangs muß er seine Gegner per Faustschlägen in Jenseits prügeln oder mit dem Säbel zerstückeln, später findet Lo Schrotflinte, Uzis oder Granatwerfer. Der in 3D-Shootern mittlerweile ohligatorische Missile-Lauchner beherrscht in „Shadow Warrior“ gleich drei verschiedene Betriebsmodi, zwischen denen per „5“-Taste



**Anfassen verboten: Das Manga-Mädel schießt scharf zurück**

**Angriff der Ninjas: Hier einige der Standardgegner**





# WARRIOR

## Feuel flei!



**Scheibchenweise:**  
Angriff per  
Schwert

**Papierwand:** In einer typisch japanischen Wohnanlage



gewechselt wird: Standardmäßig fliegen die Raketen geradeaus, aber findet der Spieler die sogenannten „Heat Seeker Cards“, kann er fünf zielsuchende Geschosse verschießen. Kriegt er gar den „Nuclear Warhead“ in die Finger, hat er einen Atomsprenkopf, der mit praktisch allen Gegnern im Umkreis Schluß macht – einschließlich Lo selbst, falls der nicht sofort nach Abschluß das Weite oder Deckung sucht. Im Spielverlauf kann sich Wang immer wieder in herumstehende Vehikel wie Panzer oder Gabelstapler setzen und die Feindesscharen überfahren sowie mit besonders kräftigen Kanonen beharken. Nachdem 3D-Realms seine „Build“-Engine bereits für Programme verschiedenster Firmen wie Capstone oder Monolith lizenzierte – in der vorigen Ausgabe haben wir z.B. Interplays schräge Bauernballerei „Redneck Rampage“ getestet – schlägt mit „Shadow Warrior“ wieder der eigentliche Hersteller zu. Technisch hat sich wenig

getan, die Verbesserungen halten sich in Grenzen: So kann der Spieler zwar gelegentlich durch transparente Wasseroberflächen blicken oder erkundet Örtlichkeiten, bei denen Räume auch physikalisch übereinander liegen und „echtes“ 3D bieten, aber sonst bleibt beim jüngsten Sproß alles beim alten. Insbesondere die pixeligen Bitmap-Gegner können den Vergleich mit einigen Konkurrenzprogrammen nicht mehr bestehen, auch wenn die böse Brut diesmal stellenweise mit einigen Bewegungsphasen mehr animiert ist. Zum Test überließ uns 3D-Realms nur die Shareware-Fassung. In der Vollpreisversion gibt's mehr Waffen, Gegner sowie 22 Level – sonst ändert sich im fertigen Spiel nichts. *ste*



### ITEMS

Neben hinlänglich bekannten Gegenständen wie dem portablen Medikit oder einem Nachtsichtgerät kann Lo Wang auch neue Items einsammeln:



**Repairkit:** Damit lassen sich stellenweise kaputte Fahrzeuge oder auch andere Gegenstände reparieren.



**Caltrops:** Rasiermesserscharfe Eisenkrallen, die man den Gegnern in den Weg wirft und die ordentlich Schaden verursachen.



**Flash Bomb:** Blendgranaten, die dem Gegner für zwei bis drei Sekunden vollständig die Sicht rauben.



**Smoke Bombs:** Rauchbomben, die den Spieler für kurze Zeit fast unsichtbar machen, erkennbar ist er nur als vager Schatten.



**Gas Grenade:** Giftgas, der grünliche Nebel zieht bei Kontakt Gesundheitspunkte von allen Umstehenden ab.



Peter Steintechnet

### GEHT SO

So langsam vergeht mir der Spaß an den Ballerorgien aus dem Hause 3D-Realms: Die Masche aus solidem, aber innovationsfreiem Gameplay und ordentlich Splatter & Gore ist inzwischen zu Tode geritten. Praktisch alle Elemente von „Shadow Warrior“ gab es schon in anderen Spielen, und das meist besser. Natürlich kriegen Freunde des skurrilen Humors wieder ein paar nette Geschmacklosigkeiten geboten, aber von den witzigen Sprüchen des Herrn Wang bis zu den besonders deftigen Blutfontänen wirkt alles von anderen Programmen abgekupfert. Etwas schnarchig fiel auch das Leveldesign aus, mit richtig originellen Einfällen warten die Entwickler erst in der letzten Shareware-Mission auf. Dazu kommt, daß die fernöstliche Ninja-Jagd auch optisch nicht so recht überzeugen kann. Wer viel Atmosphäre und eine spannende Geschichte sucht, findet die eher in LucasArts Western-Balleri „Outlaws“, wer eine hohe „makabre-Gags-pro-Minute“-Rate will, ist mit dem schrägen „Redneck Rampage“ deutlich besser bedient.

Name	Shadow Warrior	System	DOS
Genre	Action	Festplatte belegt	35 MB
Hersteller	3D-Realms	RAM-Ausstattung	16 MB
Niveau	mittel/einstellbar	Steuerung	Maus, Tastatur, Joystick
Preis	ca. 90 Mark	Extras	(Null-) Modem, Netzwerk
Spieler	1 bis 8		

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal empfohlen		75
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	✓
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

**Grafik** .....62%  
**Sound** .....60%  
**Spielspaß**

**Solo Multi**  
**67% 74%**  
Bilder auf



# SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO

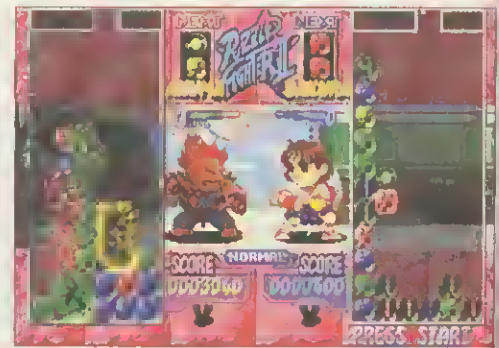
Wenn „Tetris“ und „Streetfighter 2“ sich vereinen, ergibt das ein recht originelles Denkspiel

Tetris-Klone auf der Basis kultbelasteter japanischer Arcadeklassiker scheinen groß in Mode zu kommen. Während sich auf dem PC bereits Bub und Bob in „Puzzle Bobble“ die herunterfallenden Steine zuwarfen, dürfen jetzt berühmte Capcom-Charaktere ran. Sie rekrutieren sich aus der Besetzung der Arcade-Renner „Street Fighter 2 Alpha“ (jap. „Street Fighter Zero“) und „Night Warrior“ (jap. „Vampire“).

Mit dabei sind unter anderem alte Bekannte, wie **Ryu**, Ken, Chun Li und als Oberbösewicht Akuma.

Zu Beginn wählt Ihr wie immer zwischen verschiedenen Spielmodi (Arcade, Original-Mode, Netzwerk-Modus, etc.) und je nach Modus zwischen acht bis elf Charakteren aus. Nun ist es Aufgabe des Spielers, jeden Kämpfer plus Endgegner zu besiegen, indem er quadratische Stein-

chen, die sogenannten Gems, möglichst in Massen vom eigenen Screen putzt und sie so dem Gegner herüberschubst, auf daß sein Spielfeld bis oben hin mit Steinen gefüllt werde. Dazu könnt Ihr die herunterfallenden verschiedenfarbigen Klötzchen natürlich drehen und so stapeln, daß möglichst alle gleichfarbigen Gems zusammenliegen. Mit



Habt Ihr den Cheat erspielt, dürft Ihr als Akuma mit Gems werfen

den runden „Crash-Gems“, die ab und an auftauchen, könnt Ihr dann die benachbarten Steine gleicher Farbe vernichten und auf das gegnerische Feld schicken. Mit etwas Geschick lassen sich zudem die sogenannten Power-Gems aufbauen. Sie entstehen, wenn mindestens vier gleichfarbige Gems ein Quadrat oder Rechteck bilden. Wird der Power-Stein nun zerbröselt, läßt Euer in der Mitte des Bildschirms kämpfender Charakter ein Special Move gegen Gegner fahren. Desto größer der Power-Gem war, desto heftiger wird natürlich die Attacke des jeweiligen Charakters.

Die zahlreichen versteckten Gimmicks wie neue Charaktere, andere Farben oder Musikstücke bekommt Ihr nicht wie üblich durch blankes Durchspielen oder ähnliches. Um in den Genuß dieser Kleinigkeiten zu kommen, muß im „Super Puzzle Mode“ um das Extra Eurer Wahl gespielt werden. Die Gegner sind in diesem Modus äußerst schwer zu knacken und lassen wahre Gem-Attacken in Euer Spielfeld regnen. kn



Habt Ihr Power-Gems zerbröselt, hagelt es Schläge



Knut Gollert

## GUT

Tetris-Klone haben Hochkonjunktur und das Beste daran ist, daß sie für unerhört viel Kurzweil sorgen. Nach „Puzzle Bobble“ besitzt auch „Super Puzzle Fighter 2 Turbo“ einen unwiderstehlichen Charme, der zwar die alten Klassiker wie „Klax“ oder „Tetris“ nicht schlagen können, aber doch extrem fesseln. Besonders die Verbindung mit liebevoll gezeichneten Charakteren und ein wohlbedachtes Spielprinzip locken ständig aufs Neue. Motivation fördern vor allem die Spielmodi, insbesondere der „Super Puzzle Mode“ mit den versteckten Extras. Unterhaltung garantieren hingegen die heiteren Animationen der Mini-Boxer, die „Super Puzzle Fighter“ zu einer gelungenen Persiflage machen. Einzige mangelnde Übersichtlichkeit in höheren Schwierigkeitsgraden macht Probleme – Siege sind viel zu oft reine Glückssache. Schnelldenker und Gelegenheitsspieler finden zwischen all den Strategiespielen und 3D-Shootern jedenfalls nichts passenderes im Spieleregal, um „schnell mal“ möglichst viel Spaß zu haben.

Name **Super Puzzle Fighter 2 Turbo**  
Genre .....Denkspiel  
Hersteller .....Capcom  
Niveau .....einstellbar  
Preis .....ca. 50 Mark  
Spieler .....1 bis 2

System .....Win '95  
Festplatte belegt .....1 MB  
RAM-Ausstattung .....16 MB  
Steuerung .....Tastatur, Joystick  
Extras .....keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal empfohlen		90
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

Grafik .....36%  
Sound .....47%  
Spielepaß

Solo Multi  
**76% 78%**



**MIT  
DIESER  
KARTE  
GIBT'S  
EINE  
PRÄMIE**

**STRATEGIE  
KÖPFE!**

**IORE**

Dir gibt's ein Geschenk von uns.  
- immer pünktlich, druckfrisch,  
vorteil gegenüber dem Einzelkauf.

isfüllen und ab zur Post ...

**Video**



Erstklassige Features zeichnen diese Grafikkarte aus:  
Windows 95 Plug and Play kompatibel • 128 Bit Video-Beschleuniger • VESA DDC1 und DDC2 Monitorerkennung. So macht spielen noch mehr Spaß. (Mit Zuzahlung DM 120,-)

Unterstützte Systeme: IBM kompatibel Rechner mit 486er oder Pentium und PCI-Slot

**Soundkarte MusicMaker PNP**



Das hört sich gut an. Die Soundkarte ist Windows 95 Plug and Play kompatibel. 3D-Soundeffekt auf dem Board, 20 Stimmen Stereoaufnahme und viele weitere kernige Features machen diese Karte zu einem Muß für jeden Spieler.

**Universal-Tasche „4 in 1“**



Diese Tasche aus wasserdichtem, Nylongewebe besteht aus: einer großen Mitteltasche, 2 Handgriffen und abnehmbarem Schultergurt, Hüfttasche und Seitentasche, die auch als Rucksack getragen werden kann. Maße: gesamt ca. 70 x 32,5 x 28 cm

**NEU!  
KKND**

Knallharte  
Echtzeit-Strategie!



**Prämie 1**

Realistische Handlung mit packenden Videosequenzen, 30 Einzelspieler-Missionen, komplett gerenderte SVGA-Grafik, Netzwerk-Unterstützung für bis zu 6 Spieler und Serieller/Modem-Verbindung für 2 Spieler sowie Hardcore-Industrial-Soundtrack  
**Hol Dir dieses Spiel!**

# SUPEI FIGHTE!

Wenn „Tetris“ und „Streetfighter 2“ sich vereinen, ergibt das ein recht originelles Denkspiel



Habt Ihr Power-Gems zerbröselzt, hagelt es Schläge



Knut Gollert

## GUT

Tetris-Klone haben Hochkonjunktur und das Beste daran ist, daß sie für unerhört viel Kurzweil sorgen. Nach „Puzzle Bobble“ besitzt auch „Super Puzzle Fighter 2 Turbo“ einen unwiderstehlichen Charme, der zwar die alten Klassiker wie „Klax“ oder „Tetris“ nicht schlagen können, aber doch extrem fesseln. Besonders die Verbindung mit liebgewonnenen Charakteren und ein wohldesigntes Spielprinzip locken ständig aufs Neue. Motivation fördern vor allem die Spielmodi, insbesondere der „Super Puzzle Mode“ mit den versteckten Extras, Unterhaltung garantieren hingegen die heiteren Animationen der Mini-Boxer, die „Super Puzzle Fighter“ zu einer gelungenen Persiflage machen. Einzige mangelnde Übersichtlichkeit in höheren Schwierigkeitsgraden macht Probleme – Siege sind viel zu oft reine Glückssache. Schnelldenker und Gelegenheitsspieler finden zwischen all den Strategiespielen und 3D-Shootern jedenfalls nichts passenderes im Spieleregale, um „schnell mal“ möglichst viel Spaß zu haben.

Bitte  
mit 80 Pf.  
frankieren

Antwortkarte

**Power Play  
Abonnement-Service  
D-74168 Neckarsulm**

## POWER PLAY PRÄMIENKARTE

Ich will die angekreuzte Prämie für meine Power Play Empfehlung:  
1 ☐ KINO 2 ☐ Grafikkarte TrueSpeed (Ich muß DM 120,- zuzahlen.)  
3 ☐ Soundkarte MusicMaker 4 ☐ Universal-Tasche „4 in 1“

Name/Vorname \_\_\_\_\_  
Straße/Hausnummer \_\_\_\_\_  
PLZ/Ort \_\_\_\_\_

Ich bin der neue Power Play Leser und abonniere die Power Play für mindestens ein Jahr. Danach kann ich jederzeit kündigen.

Power Play immer mit CD zum Jahresaboppreis von DM 82,80 für 12 Ausgaben. Dieses Angebot gilt nur für Deutschland. Die Zuzahlung Prämie 2 wird per Nachnahme erhoben.

Name/Vorname \_\_\_\_\_  
Straße/Hausnummer \_\_\_\_\_  
PLZ/Ort \_\_\_\_\_

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Bitte mit 80 Pf. frankieren

gen, indem er quadratische Steinen, die sogenannten Gems, möglichst in Massen vom eigenen Screen putzt und sie so dem Gegner herüberschubst, auf daß sein Spielfeld bis oben hin mit Steinen gefüllt werde. Dazu könnt Ihr die herunterfallenden verschiedenfarbigen Klötzchen natürlich drehen und so stapeln, daß möglichst alle gleichfarbigen Gems zusammenliegen. Mit

bauen. Sie entstehen, wenn mindestens vier gleichfarbige Gems ein Quadrat oder Rechteck bilden. Wird der Power-Stein nun zerbröselzt, läßt Euer in der Mitte des Bildschirms kämpfender Charakter ein Special Move gen Gegner fahren. Desto größer der Power-Gem war, desto heftiger wird natürlich die Attacke des jeweiligen Charakters.

Die zahlreichen versteckten Gimmicks wie neue Charaktere, andere Farben oder Musikstücke bekommt Ihr nicht wie üblich durch blankes Durchspielen oder ähnliches. Um in den Genuß dieser Kleinigkeiten zu kommen, muß im „Super Puzzle Mode“ um das Extra Eurer Wahl gespielt werden. Die Gegner sind in diesem Modus äußerst schwer zu knacken und lassen wahre Gem-Attacken in Euer Spielfeld regnen. kn

Name **Super Puzzle Fighter 2 Turbo**  
Genre .....Denkspiel  
Hersteller .....Capcom  
Niveau .....einstellbar  
Preis .....ca. 50 Mark  
Spieler .....1 bis 2

System .....Win '95  
Festplatte belegt .....1 MB  
RAM-Ausstattung .....16 MB  
Steuerung .....Tastatur, Joystick  
Extras .....keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal empfohlen		90
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blaster	GMidi CD-A.

Grafik .....36%  
Sound .....47%  
Spielepaß

Solo Multi  
**76% 78%**



# GAMES

## DIE GESCHENK-STRATEGIE FÜR KLUGE KÖPFE!

# AND MORE

Für einen neuen Power Play Leser von Dir gibt's ein Geschenk von uns. Und hier ein paar gute Abo-Argumente – immer pünktlich, druckfrisch, bequem nach Hause und mit 10% Preisvorteil gegenüber dem Einzelkauf.

O.K. – so funktioniert's: Obere Karte ausfüllen und ab zur Post ...

### Grafikkarte TrueSpeed 6000 Video



Erstklassige Features zeichnen diese Grafikkarte aus:  
Windows 95 Plug and Play kompatibel • 128 Bit Video-Beschleuniger • VESA DDC1 und DDC2 Monitoreerkennung. So macht spielen noch mehr Spaß. (Mit Zuzahlung DM 120,-)

Unterstützte Systeme: IBM kompatibel Rechner mit 486er oder Pentium und PCI-Slot

### Soundkarte MusicMaker PNP



Das hört sich gut an. Die Soundkarte ist Windows 95 Plug and Play kompatibel. 3D-Soundeffekt auf dem Board, 20 Stimmen Stereoaufnahme und viele weitere kernige Features machen diese Karte zu einem Muß für jeden Spieler.

### Universal-Tasche „4 in 1“



Diese Tasche aus wasserdichtem, Nylongewebe besteht aus: einer großen Mitteltasche, 2 Handgriffen und abnehmbarem Schultergurt, Hüfttasche und Seitentasche, die auch als Rucksack getragen werden kann. Maße: gesamt ca. 70 x 32,5 x 28 cm

**NEU!**  
**KKND**

Knallharte  
Echtzeit-Strategie!



Realistische Handlung mit packenden Videosequenzen, 30 Einzelspieler-Missionen, komplett gerenderte SVGA-Grafik, Netzwerk-Unterstützung für bis zu 6 Spieler und Serielle/Modem-Verbindung für 2 Spieler sowie Hardcore-Industrial-Soundtrack  
**Hol Dir dieses Spiel!**

# RESIDENT

## inspiriertes

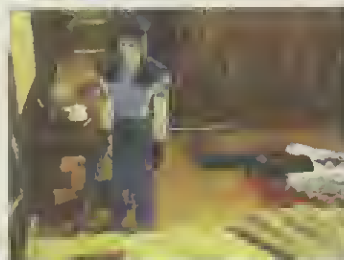
**W**urden wir seinerzeit bei „Alone In The Dark“ mit einer eher klassischen, in der Tradition von H.P. Lovecraft stehenden Hintergrundgeschichte an die durch ihre interessanten Kamerawinkel revolutionäre Polygongruselei geführt, geht Capcom in typisch japanischer Manier mit einer eher technisch-kühlen Story an den Start: In naher Zukunft wird eine paramilitärische Einsatztruppe damit beauftragt, einer Vermisstenmeldung in einem so gut wie nicht besiedelten Sumpfgebiet nachzugehen. Schon bald treffen die Söldner auf die ersten Leichen im modrigen Unterholz. Auch die Ursache für das Schicksal der Unglücklichen ist schneller gefunden als dem Suchtrupp lieber ist. Ein Ungetüm, nicht von dieser Welt, stürzt sich aus dem Zwielficht auf die durch ihre grausamen Funde noch ganz benommenen Söldner. Da man in der Dunkelheit dem Monster nicht mit gezielten Schüssen beikommen kann, bleibt nur noch die Flucht in eine nahegelegene Villa, deren Bewohner scheinbar unvermittelt das Weite gesucht haben. Nach dem Verrammeln der Eingangstür sehen sich die drei Überlebenden des Einsatzteams in der eindrucksvollen Halle um, von der aus zahlreiche Türen in die großzügig angelegte Behausung führen. Zwecks effizienterer Suche teilt man sich und auch Ihr müßt Euch entscheiden, mit welchem der beiden anwählbaren Charaktere Ihr fortan das Abenteuer bestreiten wollt. Soll es die zierliche aber durchtrainierte Jill Valentine oder der ruppige Chris Redfield sein? Neben der Entscheidung zwischen weiblichem oder männlichem Held variiert Eure Wahl auch den Schwierigkeitsgrad. Mit Jill seid Ihr

von Anfang an besser bewaffnet und versteht Euch obendrein darauf, viele der verschlossenen Türen mit Eurem Dietrichset zu knacken. Auch wenn sich die beiden Lösungswege hin und wieder voneinander unterscheiden, bleiben die grundlegenden Spielelemente in beiden Varianten gleich: Eurem Polygonsöldner ist es erlaubt, sich durch vorgerenderte Hintergründe frei zu bewegen, die durch ständig wechselnde Kamerawinkel sehr dramatisch in Szene gesetzt werden. Manipulierbare Gegenstände oder zunächst unbewegliche Feinde erkennt das geübte Spielerauge schnell an ihren texturierten, gouraud-geschadeten Polygonen. Die aufgesammelten Items verstaut Ihr im auf Tastendruck aufrufbaren **Inventory**. Nach dem genauen Betrachten der Gegenstände, die sich heranzoomen, drehen und wenden lassen, wird erst dadurch deren eigentlicher Verwendungszweck ersichtlich. Bücher geben Aufschluß über die seltsamen Genexperi-

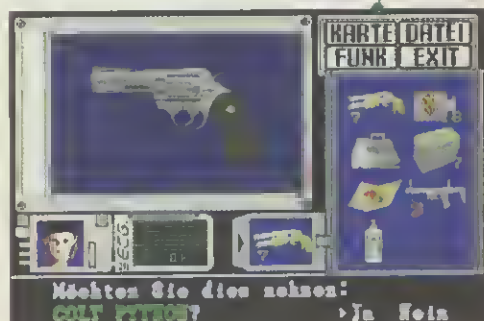
**Infogrames' klassisches Spielprinzip ist nicht totzukriegen: Capcom läßt die Zombies wieder auferstehen**



Im Kaminzimmer erwartet Euch die Riesenschlange



Gefahr gebannt: Jetzt wird der Raum durchsucht



Im Inventory könnt Ihr Items untersuchen



Eine ganze Schar von Monsterspinnen besiedelt die hausinternen Barräume



Der Trophäenraum enthält bei genauerer Betrachtung einige Kostbarkeiten mehr als nur ausgestopfte Jagdmittbringsel



# EVIL „Alone in the Dark“-Gruseladventure



Aus der Vogelperspektive macht Ihr mit Jill einen Zombie fertig

Die Cut-Scenes behalten den Grafikstil des restlichen Spiels bei



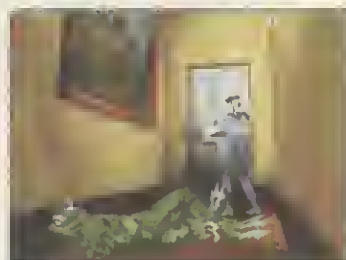
mente, die in dieser von der Umwelt abgeschnittenen Villa stattfanden. Aus den Wälzern ist außerdem ersichtlich, daß die Kräuter im Garten des Hauses bei Verzehr eine heilende Wirkung haben, und wie Ihr die unterschiedlich gefärbten Pflanzen zu noch stärkeren Reagenzien mischen könnt. Die Schußzahl der im Haus auffindbaren Waffen ist begrenzt. Pistolen, Gewehre, Schrotflinten und verschiedene Granat- und Raketenwerfer verlangen ständig nach neuem Nachschub für die Munitionsschächte. Lediglich das Bowie-Knife ist ständig einsatzbereit, gegen die zähen Zombies, untoten Dobermänner, überdimensionalen Spinnen und Schlangen kann es allerdings nur wenig ausrichten. Da sich im Inventar nur zehn Dinge unterbringen lassen, finden sich hin und wieder große Kisten, die sich als Lagerstationen verwenden lassen, an die man

jederzeit wieder zurückkehren kann. In deren Nähe befinden sich meist Schreibmaschinen, mit deren Betätigung Ihr den aktuellen Spielstand abspeichern könnt. Das ist auch bitter nötig, denn sämtliches Ungetier, das sich Euch beim Erkundungsgang durch das verwunschene Haus entgegenstellt, ist nicht gerade leicht bezwingbar. Die Spielabschnitte (Haus, Garten, Labor, unterirdische Anlagen, usw.) besitzen jeweils einen eigenen Endgegner, gelegentlich werden die Teilstrecken durch **Zwischensequenzen** aufgelockert, die konsequent im Polygon-Grafikstil des Restspiels gehalten wurden. Einzig für die Introsequenz (auf PC jetzt in Farbe) wurden menschliche Akteure verwendet.

fh



Endgegner Riesenpflanze



Ein sogenannter „Hunter“ erliegt Euren Attacken

## RASANT EVIL

Neben der von uns im Preview bereits vorgestellten Power VR-Version, die künftig mit der Apocalypse 3Dx im Bundle erhältlich sein wird, erscheint über Virgin eine PC-Umsetzung, auf die sich auch dieser Test bezieht. Um in den Genuß des Actionadventures zu kommen, müßt Ihr allerdings *unbedingt* im Besitz einer der folgenden 3D-Beschleunigerkarten sein: Diamond Monster 3D, Orchid Righteous 3D, Matrox Mystique 4MB, Creative 3D Blaster oder Hercules Stingray 128/3D.



Frank Heukemes

## SUPER

Obwohl „Resident Evil“ der Grund war, weswegen ich mir eine Playstation zugelegt habe und ich auch heute noch gerne mal einen Abstecher in das Konsolen-Horrorhaus mache, kann ich nicht umhin, die PC-Umsetzung ein wenig zu kritisieren, obwohl sie bis auf einige neue Waffen und Cut-Scenes eine 1:1-Umsetzung der Videospiel-Variante ist. Doch genau da liegt der Dobermann begraben. Warum die ehemals speicherbedingten Ladezeiten vor Betreten des nächsten Raumes unbedingt „herübergerettet“ werden mußten, bleibt schleierhaft. Auf dem Medium PC ist man nicht mehr gewillt, diese jetzt unnötigen Verzögerungen hinzunehmen. Abgesehen davon entfaltet „Resident Evil“ ein weiteres Mal seine herrlich beklemmende Gruselatmosphäre, die seit Infogrames' erstem „Alone In The Dark“-Teil nicht mehr in dieser Form erreicht wurde (auch nicht von dessen Fortsetzungen). Glücklicherweise verschwand in dieser Umsetzung das von uns in der Power-VR-Alpha-Version noch bemängelte Dithering der Hintergründe mittlerweile ganz.

Name ..... **Resident Evil**  
Genre ..... Action/Adventure  
Hersteller ..... Capcom  
Niveau ..... schwer  
Preis ..... ca. 80 Mark  
Spieler ..... 1

System ..... Win'95  
Festplatte belegt ..... ca. 5 MByte  
RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
Steuerung ..... Tastatur, Joystick  
Extras ..... keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal empfohlen		✓
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

**Grafik** ..... **77%**  
**Sound** ..... **69%**  
**Spielspaß**

**80%**  
Bilder auf



# CALLAHAN'S SALOON

**Puristisches  
Adventure-  
Vergnügen ohne  
multimedialen  
Schnickschnack**

## SPIDER ROBINSON



Spider Robinson (Jahrgang 1948) ist seit Mitte der 70er Jahre als Autor von SF-Büchern und Kurzgeschichten bekannt. Der dreifache Preisträger des „Hugo Awards“ sowie einer „Nebula“-Auszeichnung lässt sich stilistisch am ehesten mit Douglas Adams („Per Anhalter durch die Galaxis“) vergleichen. Im Herbst 97 erscheint in den USA eine Neuauflage seiner frühen „Callahan's“-Romane.

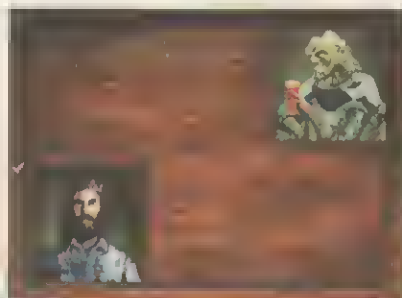


**Adel verpflichtet: Pjotr's  
transylvanisch-treuer Diener**

**W**as für Acclaim die Leinwand, ist für Legend das gedruckte Wort: „Death Gate“, „Shannara“ und „Gateway“ sind nur drei Beispiele dafür, wie SF- bzw. Fantasy-Romane sich vom Papier lösen und auf dem Monitor in neuem Glanz erstrahlen können. Für den jüngsten Streich, die Umsetzung des zwei Jahrzehnte alten „Callahan's Crosstime Saloon“ von **Spider Robinson** holte Cbeflegende Bob Bates mit Josh Mandel („Freddy Pbarke's Frontier Pharmacist“, „Space Quest VI“) einen weiteren Veteranen der Adventuregilde ins Boot.

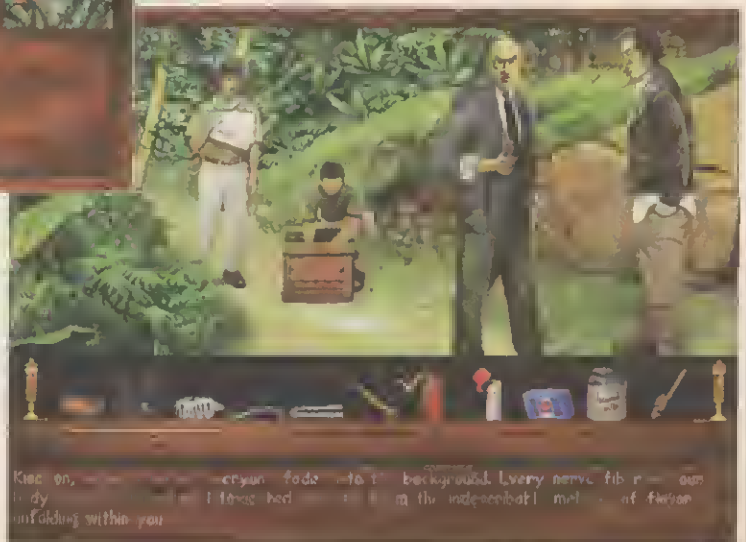
Von außen betrachtet ist der „Crosstime Saloon“ eine Kneipe wie jede andere. Das interessante an ihm ist auch nicht das eher rustikale Gemäuer mit seiner Mahagoni-Theke und dem eigenwillig geformten Kamin, sondern seine Stammgäste. Die nämlich kommen aus aller Herren Länder, aus unterschiedlichen Epochen und entlegenen Winkeln der Galaxis. In dieser Spelunke kennt jeder jeden, auch wenn er am anderen Ende des Universums zu Hause ist. Mike Callahan, der Gründer und Schankwirt des Saloons, ist in Wahrheit ein Zeitreisender aus der Zukunft, der hier stationiert wurde, um Leute mit einem gravierenden Problem und Leute, die dieses Pro-

blem lösen können, zusammenzubringen. In der Rolle des bärtigen Folksängers Jake Stonebender zählt Ihr natürlich zu letzterem Personenkreis. Sechs Episoden müßt Ihr in lockerer Reihenfolge hinter Euch bringen, bevor die Handlungsfäden der Einzelabschnitte zusammenlaufen und in einem Finale gipfeln. Welches Kapitel Ihr wann erledigt, entscheidet sich durch eine Unterredung mit dem betreffenden Gast. Nehmen wir beispielsweise Josie Bauer. Sie ist „Zeitpolizistin“ und sorgt sich um den brasilianischen Regenwald. Und zwar nicht, weil sie um den Verlust der „Lunge der Erde“ bangt, sondern aus egoistischen Gründen. Denn als Schokoladenfan kann sie nicht verkraften, daß ein skrupelloser Bleistiftbesteller dort durch willkürliche Abholzung eine äußerst seltene und edle Kakaopflanze unwiederbringlich ausrottet und damit künftigen Generationen den höchsten Genuß vereitelt. Gemeinsam mit Josie bricht Stonebender also in den südamerikanischen Dschungel auf, um den Lauf der Dinge in andere Bahnen zu lenken. Dabei müssen die beiden u. a. die Passage an Bord einer klapprigen Propellermaschine überstehen und mit primitivsten Mitteln eine Tafel Schokolade anfertigen. Das nächste Subabenteuer führt Euch nach Rumänien, wo Jakes blutsaugender Bekannter Pjotr einer alten Vampir- und nachtrauert. Seine Angebetete Sasha wurde von ihrem Gatten mit einem Fluch belegt,



**Gespräche – hier mit  
Alien „Squish“ –  
laufen teils automa-  
tisch, teils per  
Multiple Choice ab**

**Wird der  
Geschmack unserer  
Selfmade-Milka den  
Bleistiftmagnaten  
zum Öko bekehren?**





# CROSSTIME

## Erlebnisgastronomie für Leseratten



der ihr jegliche Emotionen genommen hat. Mit einer Handvoll Taschenspielertricks muß Jake die gespenstischen Bewohner der Karpaten foppen und so beispielsweise einem alten Zigeunerweib das Gegenmittel für den Fluch aus dem Kreuz leiern. Weitere Episoden spielen an Bord eines außerirdischen Satelliten, der die Erde einer gefährlichen Strahlung aussetzt und im Inneren eines Militärkomplexes, wo zwielichtige Gesellen den sprechenden Schäferhund Ralph von Wau Wau in ihrer Gewalt halten.

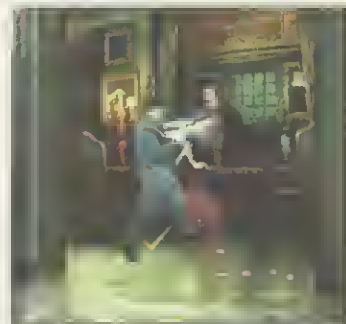
Bedienung und Grafikkonzept erinnern stark an „Space Bar“ (Test in PP 04/97). Sämtliche Locations setzen sich aus 360-Grad-Panoramen zusammen. Anders als bei Steve Meretzky's Comebackprodukt gibt es allerdings keine dreidimensionale Perspektivenanpassung für das

Scrolling dieser Grafiken, d.h. der Bildausschnitt wird verschoben, ohne sich an den Kanten zu krümmen. Der stilistische Gesamteindruck gleicht einer Collage, denn außer handgemalten Elementen wurden auch nachbearbeitete Fotos und gerenderte Objekte integriert. Im Animationsbereich tut sich sehr wenig. Was das Interface angeht, setzt Legend nicht auf eine Befehlsleiste mit starrem Vokabular, sondern auf PopUp-Menüs mit Kommandos, die für jedes angeklickte Objekt spezifisch sind. Wollt Ihr zwei Items miteinander kombinieren, gibt das Programm das jeweils wahrscheinlichste Verb vor. Im Handbuch befinden sich sowohl Tips zu den härtesten Kopfnüssen als auch eine separate Komplettlösung. Für langfristigen Spielspaß wandert das Manual also am besten ins Klo. us



Larry für  
Arme: Der Herr linke  
verschachert Pässe

Ja, dieses  
unecheinbare  
Lokal ist  
tatsächlich ein  
Treffpunkt von  
Vampiren, Aliene  
und Zeitreisenden



Ein Pflock ins Herz macht  
Sashas Peiniger den Garau



Noah Gonzales begleitet  
Euch in den Orbit der Erde



Ulrich Smidt

### GUT

Wenn ich „CCS“ mit drei Attributen charakterisieren müßte, so wären dies „leselastig“, „humorvoll“ und „antiquiert“. Denn nur noch selten trifft man in einem modernen Adventure auf dermaßen ausführliche Textpassagen, gespickt mit anspielungsreichen Wortverdrehern. Nur noch selten muß man sich jedoch auch mit dermaßen rudimentärer Grafik arrangieren: Kaum eine Animation bringt Leben in die handwerklich nicht immer gut gemachten Standbilder. Nach zaghaften Video-Experimenten in „Mission Critical“ besinnt sich Legend eben auf die alten Tugenden. Und die bestehen aus einer brauchbaren Story und qualitativ

sowie quantitativ überdurchschnittlichem Rätselanteil, verpackt in ein Interface, das nicht minder flexibel als ein Parsersystem ist. In diesem Punkt und in seiner episodentartigen, etwas lineareren Struktur ähnelt der Saloon der „Space Bar“, ohne jedoch wie diese mit Fehlerintoleranz an den Nerven zu zerrn. Dafür sind die Charaktere und Situationen, mit denen Ihr hier zu tun habt, in meinen Augen weniger unverwechselbar.

Name .....Callahan's Crosst...  
Genre .....Adventure  
Hersteller .....Legend Entertainment  
Niveau .....mittel  
Preis .....ca. 100 Mark  
Spieler .....1

System .....DOS  
Festplatte belegt .....25 MB  
RAM-Ausstattung .....8 MB  
Steuerung .....Maus  
Extras .....Komplettlösung im  
Handbuch

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		66
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

Grafik .....46%  
Sound .....62%

Spielspaß

**70%**  
Bilder auf

# CAPITALISM PLUS

## Training für T-Aktionäre: Interactive Magics Wirtschaftssim im Facelifting

### UPDATE

Besitzer von „Capitalism“ können direkt beim Hersteller kostengünstig updaten: Schickt dazu Eure Original-CD-ROM sowie einen Verrechnungsscheck über 50 Mark an:

**Interactive Magic GmbH,  
Postfach 5161  
33279 Gütersloh.**

	<b>Peter van Stone</b> Character: Human Player Job Title: CEO & Chairman Corporation: Wage Group	Cash: \$2.279.525 Stock: \$21.302.350 Total Wealth: \$23.581.876
	<b>Gary Colbert III</b> Character: Very Aggressive Job Title: Independent Investor Corporation: Wage Group	Cash: \$1.493.374 Stock: \$55.976.132 Total Wealth: \$57.469.508
	<b>Maria Sanchez</b> Character: Very Aggressive Job Title: Independent Investor Corporation: Wage Group	Cash: \$1.570.568 Stock: \$175.885.696 Total Wealth: \$177.456.264

**Wer ist der reichste Mann im Land: Diese Tabelle gibt Auskunft über die Vermögen**

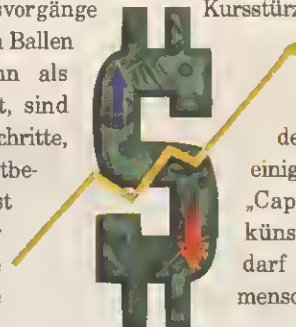
Bei vielen gilt „Capitalism“ als der „MS-Flight-simulator“ unter den Wirtschaftssimulationen: Für reine Spielernaturen so anregend wie die Steuererklärung, ist es für Fans gut gefüllter PC-Konten die Referenz schlechthin. Mit seiner sachlich-nüchternen Aufmachung, einer fast übertriebenen Detailverliebtheit und weitgehend realistischen Wirtschaftsmodellen konnte sich das Werk des Hong-Kong-Chinesen Trevor Chan seit der Erstveröffentlichung vor knapp zwei Jahren einen festen Platz an der Spitze des Genres sichern. Mittlerweile verwenden sogar amerikanische Universitäten „Capitalism“ in der Lehre, das Programm dürfte so manchen angehenden Wirtschaftswissenschaftler das eine oder andere Semester gekostet haben. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Firmenchefs: Anfangs hat man nur wenig Eigenkapital und soll daraus möglich viele Dollar machen. Das genaue Spielziel richtet sich nach dem Szenario: Mal soll der Betrieb ein Monopol erlangen, mal sollen die Aktien eine höchstmögliche Rendite abwerfen, mal gilt es, eine bankrotte Firma wieder in ein gewinnträchtiges Unternehmen zu verwandeln. Dazu hat der Spieler fast die gleichen Möglich-

keiten wie im richtigen Leben: Verkaufen sich die eigenen Produkte nicht, kann man sowohl die Preise senken als auch den eigenen Werbeetat massiv aufstocken. In „Capitalism“ muß man fast alle Produktionsvorgänge beachten: Damit sich ein Ballen Baumwolle irgendwann als T-Shirt verkaufen läßt, sind zahlreiche Produktionsschritte, Forschungen und Marktbeobachtungen nötig. Erst wenn der Laden läuft, kann der Spieler computergesteuerte Geschäftsführer einsetzen, die



**Optisch leicht renoviert: Das Hauptmenü von „Capitalism Plus“ jetzt in beige**

sich um das Micromanagement kümmern. Unter dem Namen „Capitalism Plus“ bringt Interactive Magic jetzt eine runderneuerte Version in den Handel. Augenfälligste Veränderung: Statt in taubenblau erstrahlen die Menüs jetzt in dezenter beige, außerdem wurden die Icons liebevoller gestaltet. Sowohl Menüstruktur als Benutzerführung bleiben unverändert: Wer das Ur-Programm kennt, muß sich für die neue Version nicht umgewöhnen. Wichtiger sind die zusätzlichen Features: So darf man ab sofort auf echten Landkarten spielen, außerdem ist ein Editor eingebaut. Es gibt neue Produkte und neue Szenarien. Um den Spielfluß abwechslungsreicher zu gestalten, vernichten gelegentlich Feuer oder Kursstürze an der Börse den Firmenwert – diese Katastrophen lassen sich allerdings ausschalten. Den Schwierigkeitsgrad kann man jetzt feiner tunen, außerdem erledigt der Computer auf Wunsch einige besonders klick-aufwendige Arbeiten. „CapPlus“ ist multiplayerfähig: Wer die künstlichen Gegner im Spiel besiegt hat, darf auch per Hotseat oder eMail gegen menschliche Konkurrenz antreten. ste



Peter Steinlechner

### GUT

Nichts Neues für Kapitalisten: Was sich da als „Plus“-Version auf der Festplatte breitmacht, könnte Interactive Magic auch als kostenlosen Patch anbieten. Die paar neuen Features lohnen den Umstieg nur für Fans. Wer allerdings immer noch „Capitalism“ spielt und mit dem angehäuften Wissen nicht längst sein Glück an der Börse sucht, sollte in den (dank Update-Angebot nicht allzu) sauren Apfel beißen und sich die neueste Version besorgen. Ansonsten gilt das gleiche wie vor gut zwei Jahren: Glücklicherweise wird mit dem Spiel nur, wer auf grafischen Schnickschnack verzichten kann und bereit ist, sich langfristig in ein komplexes Programm einzuarbeiten. Meiner Meinung nach würde diese Simulation in spielerischer Hinsicht eher gewinnen, wenn deutlich weniger Optionen verfügbar wären. Es ist schon seltsam, daß man Parameter wie den Preis ändern kann, sich das aber nicht immer deutlich im Ergebnis auswirkt. Mag sein, daß die verwendeten Berechnungen abgesichert sind: Modelle sollten durchschaubar sein – das ist hier zu selten der Fall.

Name .....	<b>Capitalism Plus</b>	System .....	Win 95/DOS
Genre .....	Wirtschaftssimulation	Festplatte belegt .....	21 MB
Hersteller .....	Interactive Magic	RAM-Ausstattung .....	8 MB
Niveau .....	schwierig/einstellbar	Steuerung .....	Maus, Tastatur
Preis .....	ca. 90 Mark	Extras .....	keine
Spieler .....	1-2		

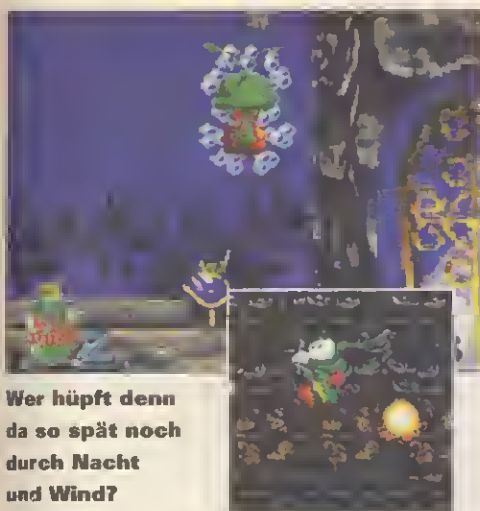
	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal	33	
empfohlen		100
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

**Grafik** ..... **20%**  
**Sound** ..... **23%**

### Spielspaß

Solo	Multi
<b>67%</b>	<b>69%</b>





Wer hüpf denn da so spät noch durch Nacht und Wind?

**P**C-Freunden ist der Springfeld bereits aus dem ersten Action-Spiel mit dem schlichten Titel „Bug!“ schon länger geläufig. Die Sequel schließt nahtlos an den Vorgänger an: Ihr hüpf durch ein gutes halbes Dutzend 3D-Stages, die zudem in je drei Levels unterteilt sind, sammelt Punkte, Bug-Schleim, Lebensenergie, Extraleben und vermöbelt obligatorische Levelendgegner. Gelegentlich auftretende Gegner werden mit einem beherzten Hüpf oder mit hingerotzer

# BUG TOO !

Käferspucke geplättet. Hier gilt: Einfache Feinde zerbröseln schon nach einem Treffer, hartnäckigere Opponenten müssen öfter getroffen werden. Bei der Hüpfattacke akkumuliert sich die Punktzahl, wenn Ihr den Feind permanent trefft und nicht daneben hüpf. Im Gegensatz zum Vorläufer könnt Ihr in „Bug Too!“ nicht nur den bekannten grünen Käfer durch die verwinkelten Spielstufen steuern, sondern habt die Wahl zwischen zwei weiteren Figuren. Da gibt's eine Art Wurm-pund, der ohne Beine, aber mit kräftigem Hinterteil durchs Leben springt, und einen Funky-Käfer mit Afrolook-Frisur. Am Spielprinzip selbst ändert sich nichts – nur die Figuren sehen ein wenig anders aus und die Optik der zu sammelnden Gegenstände variiert. „Bug Too!“ ist zwar keine Käferkatastrophe, aber doch ermüdet die Hopserei recht schnell: Unfaire Stellen, eine streckenweise schlampige Kollisionsabfrage, mangelnde Abwechslung und mäßige Technik (die Grafik ist leider nur VGA) tun ihr übriges, um die Umsetzung des Sega Konsolentitels ins knappe Mittelfeld zu katapultieren. *mh*

Name ..... **Bug Too!**  
Genre ..... Action  
Hersteller ..... Segasoft  
Niveau ..... mittel  
Preis ..... ca. 90 Mark  
Spieler ..... 1 - 2

Deutsch Englisch

Spiel .....  
Anleitung ..... ✓  
Prozessor 386 486 Pentium  
minimal 60  
empfohlen 90  
Grafik VGA MidRes SVGA  
Sound S'Blast GMidi CD-A.

System ..... Win 95  
Festplatte belegt ..... 2 MB  
RAM-Ausstattung ..... 16 MB  
Steuerung ..... Tastatur, Joystick  
Extras ..... keine

Grafik ..... **49%**  
Sound ..... **40%**  
Spielepaß

# 52%

**Mikrosoft SideWinder** C&C 2 Mission CD 27.95.-  
ad PRO 89.- Game Pad 64 Darklight Conflict 79.95.-

Interstate 76 74.95.-  
P.O.D. 75.95.-  
Moto Racer 79.95.-

**Diamond Monster 3D**  
Voodoo Chipsatz  
4MB EDO-RAM ab 369

Pandemonium 77.95.-  
Star Trek Generations 74.95.-  
WET - The Sexy Empire 79.95.  
X-Wing vs. Tie Fighter 79.95.-

**PC-Gehäuse**  
Mini-Tower ab 89.-  
Big Tower ab 119.-  
mit CE-Zeichen

Formel 1 89.95.-  
HeliCOPS 54.95.-  
Mega Pack 7 84.95.-  
MDK 74.95.-

**Gewinn-Spiel !**  
auf unserer Home-Page  
mit tollen Preisen !

# PLAYSOFT

Jetzt im Internet Online-Bestellen!

<http://www.playsoft.de>

Teichweg 6 - 35043 Marburg - Tel.: 06421 / 94100

Fax: 06421 / 47526 - E-mail: verkauf@playsoft.de

In unserer Internet-Datenbank finden Sie Brettspiel, Rollenspiele, Strategiespiele, Magazine, Sammelkarten, Zinnminiaturen und Zubehör.

Änderungen & Irrtümer vorbehalten. Vorbestellung möglich. Vorauszahlung 6.50.-DM. Nachnahme 10.-DM + NN

## ISDN & Modem

AVM FritzCard 169.-  
ELSA 33,6 TQV 269.-

Comanche 79.95.-  
Ecstasy 2 74.95.-  
Exhumed 79.95.-  
Extreme Assault 72.95.-

**Soundkarten** ab 49.-  
Soundblaster AWE 64 289.-

**Soundboxen** ab 39.-  
Quadral SM-40 45.-

**CD-Recorder** ab 559  
**CD-Rohlinge** ab 7.50

## Mainboard's

GigaByte ab 209  
ASUS P55T2P4 279

**CPUs & Speicher**  
Tagespreise

**Motrox Mystique**  
2MB ab 209.-

**Festplatten E-IDE**  
Seagate 2GB ab 399  
Fujitsu 1.7GB 369.-

**CD-RDM-Laufwerke**  
IDE ab 99.-SCSI ab 159.-

## POWER-PLAY? MIT UNS IMMER!

Mögt ihr Power-Play? Wir auch! Gute Spiele voller Action wissen wir zu schätzen – schließlich ist die Drachenschmiede seit Jahren der führende Experte für Live-Rollenspiel (das die Amerikaner nicht ohne Grund "LARP", Live-Action-RolePlay nennen) und beliefern Live-Rollenspieler mit aller nötigen Ausrüstung (Waffen, Gewandungen, Schmuck und Material zum Selberbauen). Das könnten wir mit vielen bunten Bildern belegen, aber wir haben extra dafür diesen tollen bunten Katalog gedruckt, den ihr mit dem Gutschein unten bestellen könnt.

Das reicht natürlich nicht, weshalb ihr in unseren Läden in Berlin, Bochum, Köln und Rothenburg/Tauber – und in unserem Katalog – noch viel findet, was ihr für Spiel und Action brauchen könnt. Aber auch das war uns nicht genug. Also präsentieren wir noch eine ganz andere Art des Spielens: Spiele per Post! Neben den erfolgreichen Science-Fiction Spielen **Star Quest** und **Sterne wie Staub** und bewährten Fantasy-Postspielen wie **Monster Island** und **Trangrad** bieten wir euch jetzt das absolute Fantasy-Erlebnis: **MITTELERDE!** Natürlich gibt es alle Informationen dazu – mit Bildern – online unter <http://www.drachenschmiede.de> und kostenlos durch Einsenden dieses Gutscheins an **Die Drachenschmiede, Blumenfelder 6p, D-97993 Creglingen**

Ich bin Power-Player. Schickt mir \_\_\_\_\_ die kostenlosen Postspiel-Infos und/oder \_\_\_\_\_ Euren Katalog für 10,-DM per NN (mit 10,- Einkaufsgutschein). Name und Adresse: \_\_\_\_\_



# WIPEOUT

## Durch nichts



**Kleiner Rausch gefällig? Mit Wipeout 2097 könnt Ihr Euch zumindest dem der Geschwindigkeit hingeben.**



**Huch, alles so dunkel hier! In den Tunnels wird die Orientierung manchmal zur Glückssache**



**Die blaue Glocke um den Gleiter ist Euer Extra-Schutzschirm, der bei einem Treffer kurz in diversen Farben aufleuchtet**

**D**ie meisten Rennspiele auf dem PC litten bislang unter einem schwerwiegenden Mangel: Ausgerechnet der fürs Spielgefühl so wichtige Geschwindigkeitseindruck wollte sich nur selten richtig einstellen. Hauptverantwortlich dafür ist sicherlich die Hardware, sind PCs doch nicht gerade zur Berechnung schneller 3D-Grafik erschaffen worden. Ganz im Gegensatz dazu gibt es auf der speziell hierfür konzipierten Playstation bochwertige Rennsoftware in Hülle und Fülle. Den Unterschied zeigte vor gut 18 Monaten das Ur-Wipeout wunderbar auf, bestach es auf der Playstation mit schöner und unglaublich flotter Grafik, während die biedere PC-Version selbst mit wenig ansehnlicher VGA-Darstellung einen damaligen Durchschnitts-PC überforderte. Mittlerweise sind dreistellige Megahertz-Zahlen Standard, außerdem haben 3D-Grafikkarten auf breiter Front Einzug in die Tower- und Desktopgehäuse moderner Rechner gehalten. Ungleich bessere Voraussetzungen also für den zweiten Teil, zumal sich Psygnosis ähnlich wie bei „Formel 1“ auf die Unterstützung leistungsfähiger Beschleuniger beschränkte. Zumindest pro forma ist zwar auch eine normale DirectX-Version auf der CD zu finden, die jedoch selbst bei äußerst häßlich anzusehenden 320x240

Punkten noch auf einem P133 herzhafte ruckelt. Das Spielprinzip der Wipeout-Serie ist nicht gerade originell: Das futuristische Rennspektakel – wobei man in einer gewalttätigen Zukunft selbstverständlich nicht ohne Waffen auskommt – erinnert stark an Gremlins „Slipstream 5000“ und Bullfrogs „Hi-Octane“. Da die drei Programme ungefähr zur selben Zeit entwickelt wurden, bleiben sie allesamt vom Plagiatsvorwurf verschont. Räder sind irgendwann passé, mit pfeilschnellen Anti-Grav-Gleitern streiten sich insgesamt 12 Piloten um den Titel in der F5000-Liga. Ausgetragen wird die Meisterschaft auf sechs von vornherein anwählbaren, anspruchsvollen Kursen rund um die Welt, wobei jeweils zwei eine eigene Klasse darstellen. Um zu Championehren zu gelangen, muß jeder Lauf ganz oben auf dem Siegespodest beendet werden. Vor jedem Lauf darf man sich eines von vier verschiedenen Schiffsmodellen aussuchen, die sich prinzipiell umso schwerer beherrschen lassen, je schneller sie sind. In der „Vector“-Liga geht's mit Geschwindigkeiten um 130 km/h noch recht gemütlich zur Sache; genau das Richtige, um sich an die Steuerung zu gewöhnen, die einige sonst ungebräuchliche Feinheiten bereithält. So erleichtern zwei seitliche Luftbremsen das



**Das „Quake-Disruptor“-Extra bei der Arbeit. Im richtigen Moment eingesetzt, ist es eine der gefährlichsten Waffen**



# T 2097

## zu bremsen

Umschiffen haariger Kehren und gemeiner Schikanen, außerdem läßt sich die Flughöhe begrenzt beeinflussen, was garstigen Buckeln ihren Schrecken nimmt. Auf den zwei „Venom“- und erst recht den beiden „Viper“-Strecken kommt dann zum Tragen, wofür WipEout berühmt wurde: Mit einem Affenzahn brausen Bäume, Berge und ganze Industriekomplexe an den ergriffenen Piloten vorbei. Für Gelegenheitsrennfahrer ist spätestens am „Gare d'Europe“, einem verlassenen Metrobahnhof, für längere Zeit Endstation. Dabei hat das Programm zumindest für Superprofis noch einiges zu bieten. In der „Challenge 1“ müssen nacheinander alle sechs bereits bekannten Pisten mit höheren Geschwindigkeiten und verschärfter Konkurrenz noch einmal bezwungen werden. Kommt Ihr dabei nicht

aufs Treppchen, ist eines von insgesamt drei Continues futsch, was insofern eine Rolle spielt, als daß in dieser Challenge keine Speichermöglichkeit besteht. Darauf folgt die Phantom-Klasse mit zwei neuen Strecken, auf denen es empfindlichen Zeitgenossen dank wahnwitziger



Mit den Raketen salven trifft man die Gegner recht leicht

Die interne Ansicht sorgt für Übelkeit und verhindert Erfolge



In der Boxengasse kann man die Schildenergie aufladen

### POWER-UPS

Die Gleiter sind mit insgesamt 11 verschiedenen Waffen und sonstigen Extras ausgestattet, die durch das Überfliegen von Symbolen aktiviert werden. Auf Wunsch können im Optionsmenü auch sämtliche Waffen deaktiviert werden, die im Time Trial natürlich ebenso wenig eine Rolle spielen.



**Autopilot:** Für mindestens drei Sekunden übernimmt der Computer traumwandlerisch sicher die Steuerung Eures Gleiters. Vor allem auf den schwierigen Kursen so oft wie möglich und an der richtigen Stelle einsetzen.



**Elektro-Schocker:** Zielsuchend, bringt die Steuerung eines Kontrahenten durcheinander und macht ihn deshalb klangsamer. Zieht zudem noch ein klein wenig Schildenergie ab.



**Energie-Pack:** Führt Eurem Schild benötigte Energie zu. Ist glücklicherweise meistens dann zu finden, wenn man's wirklich braucht oder die Boxengasse noch sehr weit weg ist.



**Hitzesucher:** Immer willkommen Standardwaffe, da zuverlässig und auf größere Distanz zielsuchend. Bringt Gegner kurz zum Stehen und zieht ihnen zusätzlich einiges an Schildenergie ab. Auch nach hinten anwendbar.



**Minen:** Lest Ihr das entsprechende Symbol auf, könnt Ihr per Tastendruck einen Sechserpack Minen abwerfen. Kann für bereits angeschlagene Schiffe den Garaus bedeuten.



**Plasmaplätter:** Die mächtigste Waffe. Eliminiert feindliche Gleiter mit nur einem Treffer. Da mit dem Plasmaplätter manuell gezielt werden muß, gehen die allermeisten Versuche aber daneben.



**Quake-Disruptor:** Originell und zudem nicht in seiner Wirkung zu unterschätzen. Auf allen Strecken und zu jeder Gelegenheit einsetzbar, außerdem schön anzusehen.



**Rakatan:** Wie der Plasmaplätter gehen Raketen einfach geradeaus. Dank einer breit gestreuten Dreiersalve ist die Trefferwahrscheinlichkeit dennoch ungleich höher, die Wirkung ähnelt der des Hitzesuchers.



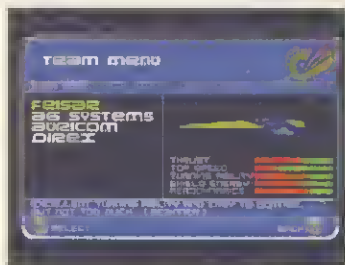
**Schild:** Macht den Gleiter für ein paar Sekunden unzerstörbar, allerdings ist auch das Einsetzen weiterer Waffen unmöglich. Bei hitzigen Rennen oft das wichtigste Extra.



**Splitterbomba:** Eine Art Smartbomb, die allen auf dem Bildschirm befindlichen Konkurrenten einiges an Schildenergie abzieht. Eher in der Anfangsphase nützlich, da sich das Feld recht schnell auseinanderzieht.



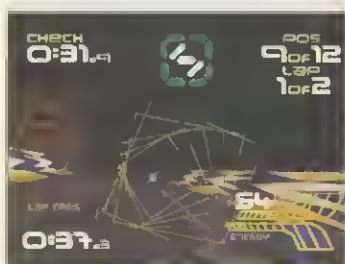
**Turboboost:** Nur auf langen Geraden zu empfehlen, da der Gleiter für einige Sekunden wie von der Tarantel gestochen abzieht. Kann sich bei unvorsichtigem Umgang sogar als Nachteil erweisen



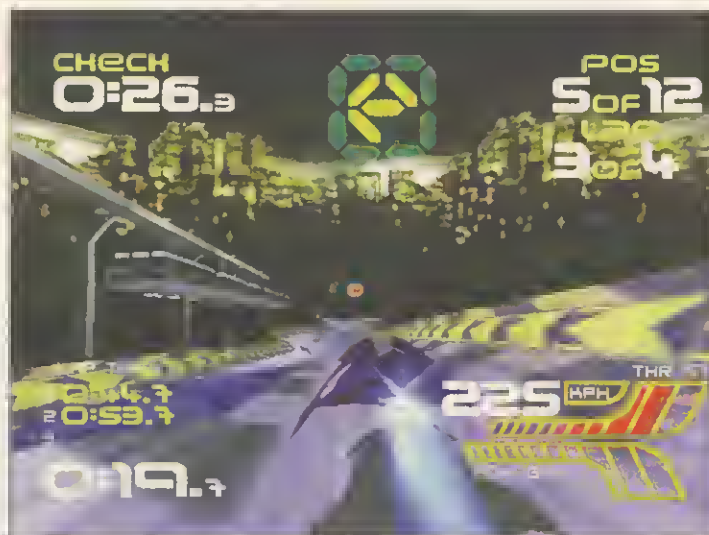
Von jedem Gleiter werden die Attribute angezeigt



Die normale DirectX-Version kann man getrost vergessen



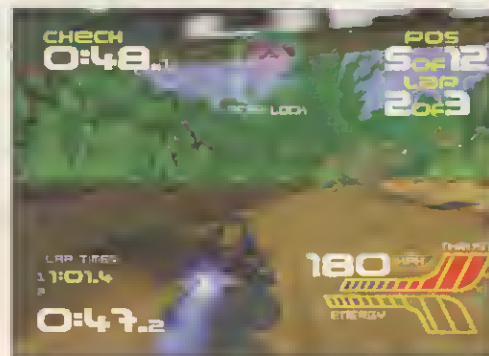
Hier schaltet sich gerade ein Elektroschocker auf



In Paris rast Ihr ein kurzes Stück neben einer Metro her.

Geschwindigkeit das Essen aus dem Gesicht zieht. Ist auch diese überstanden (viele dürften aber gar nicht erst so weit kommen) folgt eine weitere Challenge nach bekanntem Prinzip. Als Belohnung für diese wirklich steinharte Nuß winkt dann der Piranha, so etwas wie der Ferrari unter den Gleitern.

Technisch ist „Wipeout 2097“ nicht nur wegen der bisher auf PCs kaum gesehnen Rasanzen erste Sahne: Das Filtering harmoniert wunderbar mit den schön gemachten Texturen, jede Menge Transparenzeffekte runden den optischen Genuß ab. Richtig in Fahrt kommen die Flitzer aber erst ab einem P 120 mit einer 3Dfx-Karte. Zwar kann man einige Details wie die Abgasstrahlen oder den Himmel wegschalten, Besitzer eines Rendition-Boards brauchen für den vollen Spaß aber schon mindestens einen P200. Mit der Matrox Mystique sollte man sich Wipeout schon allein wegen des fehlenden Filterings nicht antun, während die brandneue Apocalypse 3DX mit dem PowerVR-Chip der zweiten Generation mit einer speziellen Bundle-Version bedacht wurde,



Die Dschungelstrecke in Südamerika gehört zu den optisch schönsten

die als einzige mit der Voodoo-Adaption mithalten kann. Abstriche gegenüber der PSX-Version müssen dagegen die Ohren machen, da es Psygnosis scheute, ein zweites Mal bekannte Acts wie „The Prodigy“, „Underworld“ oder „The Chemical Brothers“ zu lizenzieren. Aber auch ohne diese Zugpferde vermögen die Techno-Tracks in bekannter Qualität mitzureißen. „Wipeout“ ist sicher eines der ganz wenigen Spiele, bei denen man selbst in längeren Sitzungen die musikalische Untermalung nicht ausschaltet.

mg



Michael Galuschka

## SUPER

Nach dem Formel-1-Fehlschlag war ich äußerst skeptisch was „Wipeout 2097“ betraf, reizte es doch sogar die PSX-Hardware bis aufs letzte Bit aus. Was Psygnosis mit Hilfe der 3Dfx-Karten letztendlich auf die PC-Bildschirme zauberte, ließ meinen Mund während der langen Testsession aber immer weiter offen stehen. Ohne zu übertreiben stelle ich einfach mal fest, daß „Wipeout 2097“ in den höheren Rennklassen mindestens doppelt so schnell über den Monitor flutscht als jedes andere mir bekannte Rennspiel. In diesem wahnsinnigen Speed liegt auch die eigentliche Herausforderung, erfordert das Meistern der knifflig designeten Strecken teilweise wahre Kabinettstückchen am Joypad. Kritikpunkte finden sich nur wenige: So sind mir die meisten Tunnel etwas zu dunkel und mit dem eigentlich tollen und auf schwierigen Pisten unverzichtbaren Autopiloten wird man so schnell, daß man in der nächsten Kurve garantiert in die Bande donnert. Sei's drum: Für 3Dfx-Besitzer erlangt „Wipeout 2097“ sicherlich den selben Kultstatus wie auf der Playstation.

Name	Wipeout 2097	System	Win95
Genre	Rennspiel	Festplatte belegt	6-85 MB
Hersteller	Psygnosis	RAM-Ausstattung	16 MB
Niveau	schwer	Steuerung	Tastatur, Joypad/-stick
Preis	ca. 90 Mark	Extras	unterstützt 3D-Karten
Spieler	1		

	Deutsch	Englisch
Spiel		
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		133
empfohlen		166
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	✓
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

**Grafik** ..... 79%  
**Sound** ..... 76%  
**Spielspaß**

**85%**



## Sonderangebote

Aces of the Deep	DV	36,95
Albion	DV	29,95
Amberstar	DV	19,95
Arvil of Dawn	DV	24,95
Ascendancy	DV	32,95
Battle Isle 3	DV	36,95
Chewy - Esc von F5	DV	29,95
Civilization	DV	26,95
Colonization	DV	27,95

Crusader - No Regret	DV	39,95
Day of the Tentacle	DV	32,95
Deep Space Nine	DV	24,95
Der Patrizier	DV	34,95
Der Reeder	DV	19,95
Destruction Derby	DV	29,95
Die Siedler	DV	24,95
Discworld	DV	29,95
Estatica	DV	29,95
Euro 95 Soccer	DV	24,95
Fantasy General	DV	29,95
FIFA Soccer '95	DV	29,95
Flight Unlimited	DV	32,95
Gene Wars	DV	39,95
Golden Gate Killer	DV	22,95
Hanse - Die Expedition	DV	34,95
Heroes of Might & Magic	DV	32,95
Jagged Alliance	DV	32,95
King's Quest 7	DV	22,95
Lemmings 1-3	DV	29,95
Little Big Adventure	DV	29,95
Lost Eden	DV	19,95
MAGI!	DV	27,95

Magic Carpet 2	DV	29,95
Mechwarrior 2 (Win 95)	DV	29,95
Micro Machines 2 Special Edition	DV	29,95
NASCAR Racing 1 + Track Pack	DA	19,95
Panzer General 2	DV	29,95
Pirates! Gold	DV	29,95
Pitfall (Win 95)	DV	29,95
Pizza Connection	DV	19,95
Privateer & Zusatz Disk.	DA	29,95
Pro Pinball - The Web	DV	29,95
Psycho Pinball	DA	29,95
Rayman	DV	32,95
Rebel Assault	DV	32,95
Sam & Max	DV	32,95
Shanghai - Große Momente	DV	22,95
Simon the Sorcerer 2	DV	29,95
Space Quest 6	DV	22,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	24,95
Star Trek Next G. "A Final Unity"	DV	39,95
Steel Panthers	DV	29,95
Summer & Winter Challenge	DV	22,95
Syndicate Wars	DV	39,95
Theme Park	DV	29,95
This means war!	DV	29,95
Time Commando	DV	39,95
Transport Tycoon & World Editor	DV	29,95
U.S. Navy Fighters	DV	29,95
Vollgas	DV	32,95
Wing Commander 3	DV	34,95
Wizardry 7	DV	19,95
Worms	DV	29,95
X-COM	DV	29,95

mehr als 10 Jahre  
Spaß an Spielen

**Bachler**  
Computersoftware

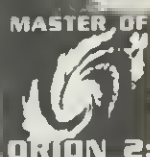
Lösungsbücher  
zu allen namhaften Spielen  
je 14,95,-



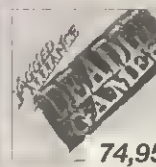
76,95



79,95



74,95



74,95



59,95



\*79,95

## SPIELE SAMMLUNGEN

Gamebox DV	44,95
Lotlityp, Turman 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logica!, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.	
Gold Games Collection DV	39,95
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenzirkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.	
LucasArts Classic Adventures DV	39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken	
LucasArts Top Adventures DV	39,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2	
Wing Commander Kilrathi Saga (1-3 in Deluxe-Fassung) DV	57,95



77,95



29,95



74,95



27,95

## CD-ROM

3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night	DV	69,95
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	36,95
Advanced Tact. Fighters Gold	DV	79,95
Age of Sail	DV	79,95
AH-64D Longbow Gold	DV	79,95
AH-64D Longbow Data Disk	DV	46,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	59,95
Baphomet's Fluch	DV	74,95
Banzai Bug (Win 95)	DV	59,95
Bazooka Sue	DV	77,95
Bling! - Limited Edition	DV	42,95
Bleifuss 2	DV	59,95
Bundesliga Manager '97	DV	67,95
Caveland (Win 95)	DV	69,95
Civilization 2	DV	54,95
Civilization 2 Szenarios & Zusätze	DV	39,95
Command & Conquer 1	DV	79,95
Command & Conquer 1 Mission	DV	27,95
Command & Conquer 1 SVGA	DV	87,95
Command & Conquer 2	DV	87,95
Command & Conquer 2 Level-CD:		
Der Gegenangriff	DV	27,95
Command & C. 2 - Perfect Alert!	DV	27,95
C. & C. 2 Level, Patches u.v.m.	DV	24,95
Creatures (Win 95)	DV	69,95
Creatures Zusatz-CD	DV	19,95
Daggerfall	DV	74,95
Das Gewehr	DV	77,95
Das Schwarze Auge 3	DV	36,95
Daylana USA	DA	74,95
Death Rally	DA	54,95
Demonworld (Win 95) *	DV	69,95
Der Planer 2	DV	69,95
Destruction Derby 2	DA	74,95
Diablo (Win 95)	DA	79,95
Diablo Zusatz-CD	DA	19,95
Die Fugger 2	DV	52,95
Die Pandora Akte	DV	79,95
Die Siedler 2	DV	67,95
Die Siedler 2 Mission CD	DV	29,95
Die Siedler 2 Szenario Disk	DV	7,95

## CD-ROM

Die Stadt der verlorenen Kinder	DV	74,95
Discworld 2	DV	79,95
Dominion (Win 95)	DV	79,95
Down in the Dumps	DV	69,95
Ecstasia 2	DV	74,95
Elisabeth I.	DV	69,95
Eradicator	DV	67,95
Extreme Assault *	DV	69,95
FIFA Soccer '97	DV	74,95
FIFA Soccer Manager	DV	69,95
Flottenmanöver (Win 95)	DV	74,95
Flying Corps	DV	84,95
Formel 1 *	DV	89,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV	89,95
Formel 1 Grand Prix 2 Add-Ons	DV	19,95
Formel 1 GP 2 Fahrertraining	DV	24,95
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack	DV	29,95
G-Nome	DV	72,95
Gabriel Knight 2	DV	69,95
Have a N.I.C.E. day!	DV	59,95
Heroes of Might & Magic 2	EV	84,95
Heroes of Might & Magic 2	EV	76,95
Hexagon Kartell	DV	69,95
Holiday Island	DV	74,95
Holiday Island Zusatz-CD	DV	22,95
Interstate '76 *	DV	79,95
Isnogud	DV	52,95
Jagged Alliance 2	DV	74,95
KKND - Krush, Kill and Destroy	DV	59,95
Leisure Suit Larry 7	DV	82,95
Links LS	DV	92,95
Links LS Kurs Kollektion (1, 2 oder 3)	DV	52,95
Lords of the Realm 2	DV	82,95
Lost Vikings 2	DV	66,95
Mad TV 2	DV	69,95
Master of Orion 2	DV	74,95
M.A.X.	DV	79,95
MDK	DV	86,95
Mechwarrior 2: Mercenaries	DV	86,95
NASCAR Racing 2	DV	79,95
NBA Live '97	DV	74,95

## CD-ROM

Need for Speed Special Edition	DV	79,95
Need for Speed 2	DV	74,95
Nemesis - Wizardry	DV	74,95
NHL Hockey '97	DV	74,95
Perfect Weapon *	DV	74,95
Perry Rhodan -		
Abenteuer Universum	DV	37,95
Pinball 97	DA	54,95
pod	DA	69,95
Privateer 2	DV	79,95
Realms of the Haunting	DV	79,95
Rebel Assault 2	DV	46,95
Rendez vous im Weltraum	DV	82,95
Risiko (Win 95)	DV	74,95
Road Rash (Win 95)	DV	59,95
Schleichfahrt	DV	69,95
Sega Rally	DV	74,95
Sherlock Holmes 2	DV	74,95
Silent Hunter Zusatz-CD	DV	29,95
Sim Copter	DV	74,95
Sim Copter Zusatz-CD	DV	19,95
Sonic Collection (Win 95)	DV	54,95
Star General	DV	76,95
Steel Panthers 2	DV	74,95
Super EF2000 (Win 95)	DV	86,95
Terminator Skynet	DA	39,95
TFX: EF2000 Special Edition	DV	86,95
TFX: EF2000 Zusatz-CD	DV	36,95
The Dig	DV	46,95
Theme Hospital	DV	74,95
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	46,95
Tomb Raider	DV	69,95
Toonstruck	DV	74,95
Trek Academy	DV	39,95
U.S. Navy Fighters '97	DV	79,95
Vermeer	DV	57,95
Warcraft 2 Exklusiv-Edition	DV	86,95
Wing Commander 4	DV	57,95
Wing Commander Kilrathi Saga (WC 1-3 in Deluxe-Fassung!)	DV	57,95
X Wing Edition	DV	32,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen  
und Eure Bestellung  
durchgeben, oder eine  
Postkarte/Brief mit  
Euren Wünschen an uns  
schicken.

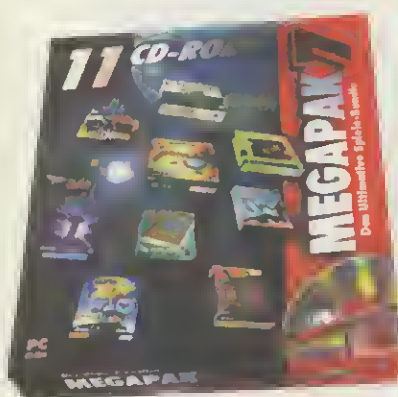
Der Versand erfolgt  
dann per Nachnahme  
(+ 9,90 DM) oder per  
Vorkasse (+ 4,— DM).  
Ab 180,— DM Bestell-  
wert liefern wir  
grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113  
46361 Bocholt

Blücherstr. 24  
46397 Bocholt

(02871) 183088,  
180637, 8631 o. 185443

**Viel Spiel für wenig Geld – genau das richtige für verregnete Sommertage**



**10 Spiele zum Preis von einem: Megapak 7**



**Dreimal Flugsimulationen: x:treme Velocity**

# COMPIL & BUDGET

**P**ünktlich zur Saure-Gurken-Zeit starten die Vertriebe große Preisoffensiven. So könnt Ihr die Löcher in Eurer Software-Bibliothek mit wenig Geld stopfen. Wir haben für Euch die interessantesten Kandidaten herausgesucht.

## Megapak 7

Die gerade erschienene Zusammenstellung aus dem Hause Koch Media ist der wohl beste Teil der „Megapak“-Serie, die sich schon in der Vergangenheit durch Qualität hervortat. Im neuesten Streich der Firma findet Ihr folgende Spiele: den Flipper „3D UltraPinball 2 – Creep Night“, das Jump'n'Run „Earthworm Jim“, die Strategiespiele „Caesar II“, „Missionforce: Cyberstorm“, „Heroes of Might & Magic“ und „Gene Wars“, die Motorrad-Raserei „Road Rash“, die Flug-Sims „US Navy Fighters“ und „A10 Cuba!“ sowie „Creature Shock“ als Vertreter des Action-Genres. Für 100 Mark erhaltet Ihr nicht viel mehr als die CDs, die Handbücher befinden sich allerdings auf den jeweiligen Scheiben.

## The Forgotten Realms Archive

Nostalgische Gefühle erwachen beim Anblick dieser Box, denn die ältesten der enthaltenen 12 „Advanced Dungeons & Dragons“-RPGs wie „Pool of Radiance“ gab es noch für den seligen C64. Die englischsprachige Import-Kollektion umfaßt dazu die weiteren Vertreter der „Forgotten Realms“-Reihe, nämlich „Curse of the Azure Bonds“, „Secret of the Silver Blades“ und „Pools of Darkness“. Außerdem erhaltet Ihr „Hillsfar“, „Eye of the Beholder I-III“, „Dungeon Hack“, „Gateway to the Savage Frontier“, „Treasures of the Savage Frontier“ und „Menzoberranzan“. Die AD&D-Fans unter Euch sollten hier keine Grafikorgien erwarten, für Sammler ist dies allerdings ein echtes „Must-Have“.

## x:treme Velocity

Flugsimulanten schickt Bomico mit dieser deutschsprachigen Sammlung in die Luft; in der bochkarätigen Staffel fliegen DIDs „EF 2000“ Seite an Seite mit „A.T.F.“ und „AH-64D Longbow“ aus der Jane's Combat Simulations-Reihe von Origin. Während Hard-Core-Piloten sich an dem Eurofighther erfreuen können, stehen bei „A.T.F.“ gleich mehrere Maschinen zur Verfügung, denen auch Neulinge etwas abgewinnen

können. Fast ganz ohne Starrflügler kommt dagegen „AH-64D“ aus, eine der besten Helikoptersimulationen der letzten anderthalb Jahre. Hier kommen also alle auf ihre Kosten, die an modernen Luftkampsystemen Gefallen finden.

## Action Pack

Nomen est omen, und daher kommen hier Freunde gepflegter Simulationen mit kräftigem Ballereinschlag zu ihrem Recht. Der Mech-Simulator „Earthsiege 2“ kommt durchbaas in die Nähe des großen Vorbildes „MechWarrior 2“, und auch die einsteigerfreundliche Fliegerei „Silent Thunder“ ist zu empfehlen. Auch hier erhaltet Ihr die jeweils deutsch lokalisierten Fassungen.



**Kampfflugzeug der Gegenwart, Kampfroboter der Zukunft: Action Pack**

## Große Schlachten der Welt-Geschichte Deluxe Edition

Vier Titel aus der „Battleground“-Serie von Talonsoft/Empire in der lokalisierten Version warten auf Hexfeld-Strategen in dieser Auswahl. Während Ihr Euch in „Die große Schlacht von Waterloo“ für die britische oder französische Seite entscheiden müßt, wurde der Amerikaner liebstes Kind, der Bürgerkrieg, gleich in zwei Spielen abgehandelt. Behandelt „Amerika 1861-1865“ das gesamte Kampfgeschehen, kämpft Ihr in „Die große Schlacht von Gettysburg“ nur in jener bekannten Episode. „Die große Schlacht in den Ardennen“ befördert Euch letztendlich in die



# ACTIONS -TITEL

große alliierte Offensive von 1944". Alle Titel stellen solide 65-70%-Kandidaten dar, aufgrund der mangelnden Abwechslung gibt es allerdings nur ein „geht so“.

## Family Pack

Nicht nur Sparschweine finden hier ein gefundenes Fressen, auch für Sammler ist diese eingedeutschte Maxis-Kollektion ein Schnäppchen, denn sie ist auf 10 000 Exemplare limitiert. Neben dem eher durchwachsenen Flipper „Pinball 95“ liegt der Schachtel das Edutainment-Programm „Marty und das Abenteuer mit dem Käse“ sowie das kindgerechte „Sim Town“ bei. Highlight ist allerdings der schon etwas in die Jahre gekommene Alltime-Klassiker „Sim City 2000“. Sein „gut“ verdient sich diese Kompilation also im Hinblick auf die Edutainment-Ausrichtung.

## Mystery Games

Zwei etwas ältere Grusel-Video-Adventures von Sierra könnt Ihr hier erwerben. Auf insgesamt 13 CDs bekommt der Horror-Fan das etwas unausgegrenzte „Phantasmagoria“, in dem Roberta Williams ihre Splatter-Neigungen auslebt sowie das vom Gameplay her solidere „Gabriel Knight II – The Beast within“, welches ja hauptsächlich in München stattfindet. Beide Programme sind deutsch synchronisiert.



Für Freunde von Gewalt und des Schatzenjägers Gabriel Knight: Mystery Games

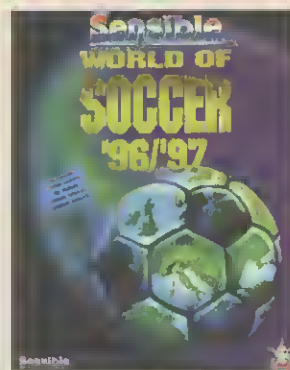


Al Lowe Retrospektive: Adventure Schatztruhe

## Al Lowes abenteuerliche Adventure Schatztruhe

...und noch eine Sierra-Adventure-Compilation: Diesmal wurden drei Titel in eine Schachtel verfrachtet, die allesamt Al Lowes Handschrift tragen. Natürlich darf sein bei weitem bekanntester Charakter Larry nicht fehlen, den Ihr in dem eher schwächeren Teil „Larry 6“ der Serie erleben könnt. Im Wilden Westen dagegen ist „Fred- dy Pharkas“ angesiedelt, „Torin's Passage“ gar spielt in einer Fantasy-Welt und kommt ohne Lowes schlüpfrigen Humor aus. Diese beiden Titel sind allerdings ebenfalls keine Glanzleistungen, weswegen wir hier auch nur ein „geht so“ vergeben. mash

## BUDGET-TITEL



Wer nicht so viel Geld ausgeben will, sollte einen Blick auf folgende preiswerte Software werfen. Der Publisher Funsoft veröffentlicht für jeweils 40 Mark die beiden 21st-Century-Flipper „Pinball Illusions“ und „Pinball Fantasies“, außerdem Magic Bytes' Wirtschaftssim „Biing!“ mit erotischem Touch, sowie „Afterlife“, ebenfalls eine Managementsimulation, allerdings aus dem Hause LucasArts.

Von Bomico erscheinen nachstehende Spiele zum kleinen Preis. 30 Mark pro Stück müßt Ihr für das Runden-Strategical „Missionforce: Cyberstorm“, das Adventure „Gene Machine“ und die Action-Titel „Hyperblade“ und „Nihilist“ berappen, einen Zehner mehr kostet Euch „Down in the Dumps“, ebenfalls ein Abenteuer. Einen Fünzfürer blättern diejenigen hin, die Blizzards Echtzeit-Kracher „WarCraft II“ haben möchten. Und in der Virgin-White-Label-Reihe wird für 25 Mark die gut eineinhalb Jahre alte Kickerei „Sensible World of Soccer“ herausgebracht.

Name	Hersteller	Zirka-Preis	Wertung
Action Pack	Sierra	80 Mark	gut
Adventure Schatztruhe	Sierra	100 Mark	geht so
Family Pack	Virgin I.E.	100 Mark	gut
Große Schlachten der Weltgeschichte	Bomico/Empire	100 Mark	geht so
Megapak 7	Koch Media	100 Mark	super
Mystery Games	Sierra	130 Mark	geht so
The Forgotten Realms Archive	Interplay/SSI	100 Mark	gut
x:treme Velocity	Bomico	100 Mark	gut

# SLAM'N'JAM

**Von den Konsolen umgesetztes Basketball mit veralteter Grafik**



3-Punkt-Würfe sind nur selten von Erfolg gekrönt

Bei solchen Korbstopform wird ans Geschehen herangezoomt



Abwehrversuche lohnen selbst noch bei Dunks

Nach dem grandiosen „Pandemonium!“ folgt das zweite Crystal-Dynamics-Produkt auf dem Fuße. „Slam'N'Jam“ schlägt in die Action-orientierte Kerbe, ohne daß gewaltige Dunks dermaßen im Vordergrund stehen wie bei „NBA Jam Extreme“ oder „NBA Hangtime“. Auch sonst wird schnell deutlich, daß „Slam'N'Jam“ mehr mit richtigem Basketball zu tun hat als die beiden Konkurrenten. So stehen sich komplette Teams (also fünf Mann) gegenüber, außerdem gilt ein Großteil der Basketballregeln. Auf die Shotclock muß also gleichermaßen geachtet werden wie auf gemäßigten Körper-

einsatz, da die Schiedsrichter oft und gern bestrafen, mit Vorliebe pfeifen sie vor allem Offensivfouls. Die Unparteiischen dürfen aber auch abgeschaltet werden, ebenso kann man unsichtbare Wände hochziehen, wodurch der Ball das ganze Match über im Spiel bleibt. Auf eine NBA-Lizenz hat Crystal Dynamics verzichtet, bis auf die beiden 80er Jahre-Haudegen Magic Johnson und Kareem Abdul Jabbar bestehen die gut zwei Dutzend Teams ausschließlich aus Phantasiespielern. Eng an die amerikanische Profiligen-

SUBSTITUTE		Use ↑↓ To Select						
		HGT	SHOOT	SPR	BH	DEF		
F	32	MAGIC JOHNSON	6'9"	63	95	87	86	98
F	35	WILLIAM O'NEAL	6'7"	76	49	64	55	68
G	27	DAN MATHERS	7'1"	75	43	65	51	79
G	4	NATHAN KIMBLE	6'7"	74	70	71	60	72
G	13	RUSSELL KINNEY	6'4"	72	71	63	78	68
G	24	DARREN AGLER	6'6"	55	84	66	58	65
G	30	BILL HANNAH	6'4"	77	46	73	51	80
G	23	HENRY HARVEY	6'1"	66	67	87	66	60
F	6	ROBIN MANZANO	6'9"	61	43	73	61	76
F	3	PATRICK NORTON	6'6"	60	53	63	54	64
F	34	RICHARD WILSON	6'11	64	44	60	85	65
G	42	JOE LAVENDER	7'2"	56	41	60	52	72
CONTINUE								
STARTERS		LOS ANGELES						

CONTINUE

STARTERS Los Angeles

Schlichte Menüs zeigen alle Attribute Eurer Recken im Überblick

hielt man sich dagegen bei den Spielmodi; inklusive einer kompletten Saison über 82 Spieltage hinweg plus eventuelle Play-Offs. Da alle Akteure unterschiedliche Talentwerte haben, lohnt sich vor Matchbeginn ein Blick auf die Aufstellung, ob denn tatsächlich die fünf Stärksten auf dem Parkett stehen. Mit der Zeit ermüden die Akteure zusehends, weshalb rechtzeitig auf Auswechslungen geachtet werden sollte, per Optionsmenü kann man seine Truppe aber auch die ganze Begegnung über gleichmäßig frisch halten. Das Spiel selbst steht völlig im Zeichen schneller Korbleger und spektakulärer Dunks, wobei dank effizienter Abwehrmöglichkeiten ein ständiges Hin-und-Her garantiert ist. Auf Anhieb ins Auge sticht die hoffnungslos veraltete Präsentation. Die Grafik ist zwar Super-VGA, wegen des Halbzeilenmodus' merkt man davon aber kaum etwas. Zudem ist die einzige Perspektive viel zu wenig, wenn auch bei schönen Dunks brav aufs Geschehen draufgezoomt wird. Etwas besser sieht es bei der Backgroundmusik im genretypischen Rap/hip-Hop-Stil aus, zusätzlich gibt der CNN-Reporter Van Earl Wright seinen abschaltbaren Live-Senf zum Spielgeschehen ab. mg

## GEHT SO

Nach dem grandiosen „Pandemonium!“ meint man bei BMG jetzt wohl, jedes Crystal Dynamics-Werk auf den Markt werfen müssen. Doch mit uralten 3D-Umsetzungen à la „Slam'N'Jam“ wird das gute Image gleich wieder zerstört. Für Konsolenspieler mag das Basketballspektakel anno 95 noch ein Highlight gewesen sein, den verwöhnten Pentium-Besitzer stößt die Grafik von vorgestern doch ziemlich ab. Wenigstens kann das Gameplay mit der Konkurrenz einigermaßen mithalten. Die Mischung aus Paßspiel und spektakulären Dunks ist ausgewogen und geht flott von der Hand. Ein komplettes Fünfmannsteam ist mir außerdem deutlich lieber als das Schruppduo der „NBA Jam Extreme/Hangtime“-Konkurrenz. Weniger begeisternd dagegen einige unnötige Mängel. Die Stealversuche des Computergegners klappen mir ein wenig zu oft, manchmal wird nach einem Paßversuch seltsamerweise ein Offensivfoul gepfiffen. Schlimm: Im Zweispielmodus muß einer auf der Testatur herumhacken, da nur ein Joystick unterstützt wird.



Michael Galuschka

Name	Slam'N'Jam	System	DOS
Genre	Sport	Festplatte belegt	1-26 MB
Hersteller	Crystal Dynamics/BMG	RAM-Ausstattung	8 MB
Niveau	mittel	Steuerung	Joystick, Tastatur
Preis	ca. 80 Mark	Extras	keine
Spieler	1 bis 2		

	Deutsch	Englisch	Grafik	Sound	Spielspaß
Anleitung	✓	✓			
Prozessor	386	486	Pentium		
minimal		66			
empfohlen		100			
Grafik	VGA	MidRes	SVGA		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.		
	✓				

57%



KIRK UND SPOCK, PICARD UND  
RIKER, MULDER UND SCULLY,  
SPACE VIEW UND SFX...

# JETZT SCIENCE- FICTION 12 MAL IM JAHR!

Liebe Science-Fiction-Fans,

Bereits seit einem Jahr erscheint **Space View** alle zwei Monate zum Preis von DM 6,80 mit informativen Stories, Reportagen und Interviews aus dem grenzenlosen Science-Fiction-Universum.

Ab Januar '97 gibt es noch mehr unentbehrliches Insiderwissen aus der Zukunft: **SFX** – Abenteuer Science-Fiction und **Space View** dringen gemeinsam in unbekannte Galaxien vor.

SFX, bereits ein Kultmagazin in England, erscheint im Wechsel mit **Space View** zum Preis von DM 6,80. Neben Berichten über aktuelle und „kultige“ Kinofilme und TV-Serien führen exklusive Photos und Interviews hinter die Kulissen der SF-Abenteuer. Zusätzlich berichtet **SFX** – der Name steht für Special Effects – über die neuesten technischen Errungenschaften der Traumfabriken Hollywoods.

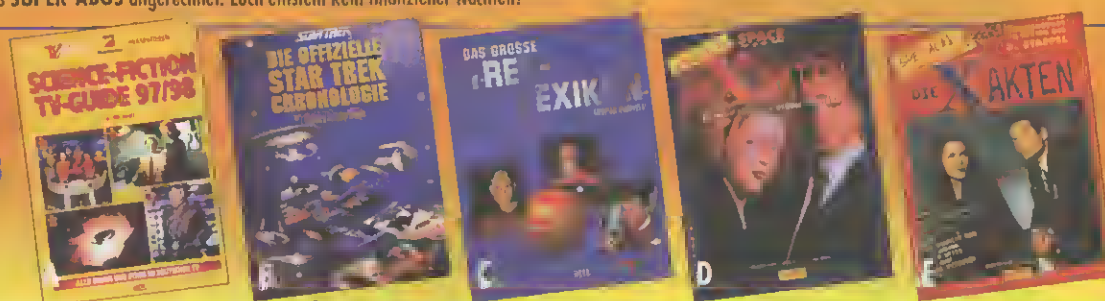


Wollt Ihr wissen, ob die *Voyager* nach Hause kommt? Wird Mulder seine Schwester finden? Kann die *Babylon 5* gegen die *Shadows* bestehen? Dieses und vieles mehr erfahrt Ihr topaktuell und exklusiv durch unser großes Science-Fiction-Paket:

- ➔ Das **Space View**-Abonnement für die Dauer von einem Jahr (6 Ausgaben) zum Preis von **DM 40,80 inkl. Versand!**
- ➔ Das **SFX**-Abonnement für die Dauer von einem Jahr (6 Ausgaben) zum Preis von **DM 40,80 inkl. Versand!**
- ➔ Das **SUPER-ABO** (6 Ausgaben **Space View** + 6 Ausgaben **SFX**) zum **Supersparpreis** von **DM 79,90 inkl. Versand + ein Science-Fiction-Buch** Eurer Wahl als **Prämie!**

**ACHTUNG:** **Space View**-Abonnenten können selbstverständlich ihr laufendes Abo in das **SUPER-ABO + Prämie** umwandeln. Dabei werden die noch ausstehenden Ausgaben auf den Preis des **SUPER-ABOS** angerechnet. Euch entsteht kein finanzieller Nachteil!

Von diesen Titeln könnt Ihr eine  
Prämie Eurer Wahl bei Abschluß  
des **SUPER-ABOS** aussuchen:



## BESTELLCOUPON

☐ **Ja,** ich möchte das **SUPER-ABO** (6 Ausgaben **Space View** + 6 Ausgaben **SFX**) zum Supersparpreis von **DM 79,90 inkl. Versand** + ein Science-Fiction-Buch meiner Wahl als Prämie bestellen (bei Auslandsabonnement zzgl. Versand)!

☐ **Ja,** ich möchte das **SFX**-Abonnement für die Dauer von einem Jahr (6 Ausgaben) zum Preis von **DM 40,80 inkl. Versand** bestellen (bei Auslandsabonnement zzgl. Versand)!

☐ **Ja,** ich möchte das **Space View**-Abonnement für die Dauer von einem Jahr (6 Ausgaben) zum Preis von **DM 40,80 inkl. Versand** bestellen (bei Auslandsabonnement zzgl. Versand)!

Bitte einsenden oder faxen an:

**Science-Fiction-Leserservice**  
**Wintermühlenhof**

**53639 Königswinter**  
**Fax: (0 22 23) 92 30-26**

Bei Abschluß eines **SUPER-ABOS**  
gewünschte Prämie bitte ankreuzen:

☐ A ☐ B ☐ C ☐ D ☐ E

☐ Bankeinzug

☐ Rechnung

Name / Vorname

Bankleitzahl

Straße / Hausnummer

Kontanummer

PLZ / Ort

Geldinstitut

Telefon

Datum / Unterschrift

Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Die Bestellung kann innerhalb von 10 Tagen beim SCIENCE-FICTION-Leserservice, Wintermühlenhof, 53639 Königswinter, widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung. Dies bestätige ich mit meiner Unterschrift.

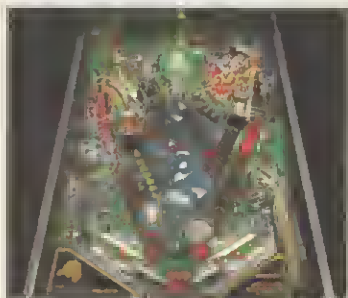
Datum / Unterschrift

pow

# PRO PINBALL:

## Realistischer

**Flipperfreunde aufgepaßt: Empire macht den Gang in die Spielhalle endgültig überflüssig**



**Selbst mit nur 256 Farben mecht Timeshock! einiges her**



**Die von-oben-Ansicht scrollt nicht und ist futzelig klein**

**Der Tisch in seiner ganzen Precht (1024x768, 65000 Farben)**

**T**rotz (oder gerade wegen) des Überangebots an PC-Flippern haben nur ganz wenige Programme so etwas wie einen Klassikerstatus erlangt. An erster Stelle ist hier sicherlich Empires „Pro Pinball: The Web“ zu nennen, der unerreichte Realitätsnähe mit bis dato nicht gekannter grafischer Qualität verquickle. Da machte es kaum etwas aus, daß nur ein einziger Tisch simuliert wurde, zumal die Engländer in Bälde Nachschub versprochen. Immerhin eineinhalb Jahre hat es dann doch gedauert, bis der zweite Teil der „Pro Pinball“-Reihe namens „Timeshock!“ das Licht der Welt erblickte. Das Warten hat sich gelohnt: Wie sein älterer Bruder setzt „Timeshock!“ neue Maßstäbe im Genre und stellt die versammelte Konkurrenz deutlich in den Schatten. Bei der aufwendigen Konstruktion stand das gleiche Prinzip im Lastenheft. Auf die Spielfläche wurden nur solche Elemente gelassen, die auch bei einem echten Spielhallengerät möglich sind. Computerspezifische Gimmicks, wie sie vor allem Sierra in der „3D Ultra“-Serie erdachte, waren für Empire also tabu. Stattdessen legten die Entwickler extrem viel Wert auf physikalisch korrektes Ballverhalten, hochauflösende Grafik und realistische Soundeffekte.

Bot schon der Vorgänger fast fotorealistische Optik, so legt der zweite Pro-Pinball-Teil nochmal mehrere Zacken nach. Je nach Monitorgröße und Grafikkarten-RAM ist der Table in Auflösungen bis zu 1600x1200 Punkten bei Truecolor zu bewundern. Keine Panik: Selbst ein ganz

normales 2MB-Board schafft immerhin 1024x768 Pixel bei 65 000 Farben; darüber hinaus sind Qualitätssteigerungen nur von wirklichen Adleraugen auszumachen. Unabhängig von diesen Einstellungen bietet „Timeshock!“ vier verschiedene Blickwinkel, von denen aber nur die Frontal-von-oben-Ansicht wirklich neu ist. Selbstverständlich gehört auch ein hochmodernes Dot-Matrix-Display dazu, auf dem neben der normalen Punktezahlerei auch die diversen VideoModi sattfinden, die besonders fette Punktgewinne versprechen. Musikalisch blieb alles beim alten: Die Altrocker von den „Stiff Little Fingers“ lieferten insgesamt 32 stimmungsvolle Audiotracks ab, wenngleich sie nicht ganz an jene aus „The Web“ heranreichen.

Mit welcher Detailversessenheit die Programmierer am Werk waren, zeigt sich im neuen „Operator's Menu“: Aufgeteilt in mehrere Bereiche gibt es hier nichts, was es nicht gibt. Der Punkt „Buchhaltung“ läßt die Vision vom gläsernen Menschen neu ausleben. Wie viele Spiele man bereits gemacht hat, wie lange diese im Schnitt dauerten, welches Ziel wie oft getroffen wurde, wie sich die Punktzahlen aufteilen – gespeichert wird wirklich jede Kleinigkeit und bietet Statistikern ein wahres Eldorado an Betätigungsfeldern. Zweiter – relativ sinnloser – Punkt ist die Möglichkeit, alle Features des Tisches durchzuchecken, ob sie denn auch wirklich funktionieren. Der Computerflipper, bei dem wirklich mal der eine oder andere Flasher durch-





# TIMESHOCK!

## geht's nimmer



Ihr könnt den  
Tisch bis in die  
kleinsten Details  
begutachten

brennt, muß meiner Meinung nach erst noch erfunden werden... Dritter und wichtigster Bereich sind die Manipulationsmöglichkeiten an vielerlei Einstellungen. Von der Anzahl der Kugeln bis zur Dauer der einzelnen Spezialmodi darf hier nach Lust und Laune Eingriff genommen werden. Einzige Voraussetzung: Die meisten Features sind am Anfang gesperrt und können mehrstufig erst nach vielen Sessions verändert werden. Genauer gesagt sind 56 Stunden flippeln mit „Timeshock!“ notwendig, um wirklich auf alle Einzelpunkte Zugriff zu haben. Um in puncto Quantität nicht zu weit hintenanzustehen verpaßte Empire seinem neuesten Werk eine Zeitreise-Story. Je nachdem, in welcher Epoche man sich gerade befindet, sind völlig unterschiedliche Aufgaben zu erledigen, neue Herausforderungen zu bewältigen und verschiedene Videospielchen zu meistern. Wie es sich für einen hochrealistischen Flipper gehört, sind bei „Timeshock!“ viele Kniffe möglich, die seit Jahr-



Nie zuvor gab es bei einem Flipper  
umfangreichere Menüs

zehnten schon in der Spielhalle die Spreu vom Weizen trennen. Diverse Catches (das Auffangen der Kugel mit den Flipperarmen), Passes (der Ball muß ja auch auf der richtigen Seite liegen) und Saves werden im ausführlichen Handbuch ebenso detailliert erklärt wie alle Regeln und Feinheiten des Tisches. In Vorbereitung ist ein Patch, mit dem auch übers Internet Turniere möglich sind, bzw. man Online bei den Profis kiebzen darf und sich so vielleicht den ein oder anderen entscheidenden Trick aneignet. mg



Alles Wichtige kann man auf  
dem großformatigen Dot-  
Matrix-Display bewundern



In einer Slideshow werden  
ein paar Renderimpressionen  
von Timeshock! gezeigt



Michael Galuschka

### SUPER

Wahnsinn! Was Empire hier auf die digitalen Füße stellte, ringt mir allergrößten Respekt ab. Dies nicht zuletzt deshalb, weil „Timeshock!“ extrem herausfordernd ist. Bis die ersten halbwegs punketrächtigen Kombinationen sicher gelingen, vergeht viel Zeit, nach der man die meisten anderen Flipper-simulationen schon wieder gelangweilt in den Schrank zurückgestellt hat. Nicht so beim jüngsten Pro-Pinball-Sproß: Empire beweist überzeugend, daß es mit dem reinen, oft überladenen Tischlayout nicht getan ist. Die Rampen, Bumper und Droptargets sind in ihrer Anzahl nämlich durchaus überschaubar, wechseln aber ständig die Funktion und wurden zudem mit bisher unerreichtem Geschick miteinander kombiniert. In Zusammenspiel mit der wunderbaren Präsentation (lediglich die Soundeffekte sind etwas schwach auf der Brust) und der exzellenten Ballphysik steht eines sicher fest: „Timeshock!“ ist das einzige wirklich empfehlenswerte Computer-Pinball, gegen das höchstens der eigene Vorgänger halbwegs anstinken kann.

Name ..Pro Pinball: Timeshock!  
Genre .....Geschicklichkeit  
Hersteller .....Empire  
Niveau .....einstellbar/schwer  
Preis .....ca. 90 Mark  
Spieler .....1-4

System .....Win95  
Festplatte belegt ....16-160 MByte  
RAM-Ausstattung .....16 MByte  
Steuerung .....Tastatur  
Extras .....keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		120
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

Grafik .....75%  
Sound .....70%  
Spielepaß

# 82%

# SANDW

## Mumien

**Stargate meets Hellbender – oder: Was Roland Emmerichs Hollywood-Debüt und Gremlins jüngstes Werk gemeinsam haben**



**Die Ägypto-Future-Architektur ist recht gut gelungen**



**Könnten anschaulicher sein: Die Missionsbriefings**



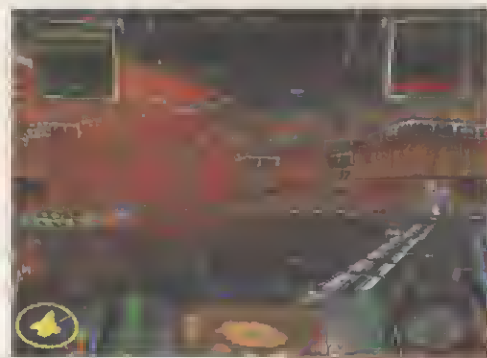
**Ein zweibeiniger Kampfkoloss muß bleue Bohnen schlucken**

**W**ir befinden uns auf dem Planeten Tawy im Jahre 6225 v. Chr. Trotz der räumlichen Distanz zur Erde konnten die dort lebenden Außerirdischen nicht nur eine verblüffend humanoide Anatomie, sondern auch eine Kultur entwickeln, die der antiken ägyptischen Zivilisation bis ins Detail gleicht. Ein gravierender Unterschied besteht jedoch: Die Tawyaner verfügen über Hochtechnologie, von der ihre irdischen Doppelgänger auch im ausgehenden 20. Jahrhundert nur träumen können. Zu Pazifisten sind sie dadurch nicht geworden. Im Gegenteil: Die zwei herrschenden Adelshäuser der Horus und der Set können sich seit Ewigkeiten nicht riechen. Als Abkömmling des Volkes von Osiris gehört Ihr einer Flieger-Elite der Horusarmee an und werdet im Krieg um den „Thron der Sonne“ das Zünglein an der Waage sein.

Euer fliegender Untersatz nennt sich „Bug“. Keine Sorge, der Unheil verkündende Name rührt nicht daher, daß das Gefährt zu Abstürzen neigt. Es steuert sich eher unkompliziert, ähnlich einer Mischung aus Helikopter und Jet. Denn einerseits kann der „Bug“ auf einer Stelle schweben, ohne an Höhe zu verlieren, andererseits verfügt er über einen Düsenantrieb, der

variable Geschwindigkeiten für den Vor- und Rückwärtsflug erlaubt. Vier vorgefertigte Standardflugmanöver lassen sich per Tastendruck abrufen, in der Hitze des Gefechts gebraucht man diese jedoch kaum. Ebenso wenig Einfluß wie auf die Reihenfolge der Missionen hat der Pilot auf die Bordbewaffnung, er muß sich mit dem zufriedengeben, was ihm das Bodenpersonal vor dem Start unter die Tragflächen hängt. Zu Beginn der rund drei Dutzend Aufträge umfassenden Kampagne sind dies das „Vizier“-MG, die kräftigere, dafür trägere „Porphyry Canister“-Kanone und ein Kontingent an „Harakhy“-Wärmelenkraketen. Peu a peu kommen sechs weitere Systeme hinzu, darunter z.B. der gefürchtete „Palermo Invader“(?)-Raketenwerfer und eine verheerende Plasmahaubitze. Munition braucht jede dieser Waffen. Sollten die Magazine sich zusehends leeren, füllt Ihr sie durch Aufheben von Nachschubcontainern wieder auf. Das gleiche gilt für die Ladung der Batterie-Energie, die den Strom für kurze Afterburnerzündungen und die Regeneration der Schutzschilde liefert. Meist liegen diese Reserven offen in der Landschaft verteilt, mitunter führt Euch die Suche nach Treibstoff und Kugeln allerdings auch in kleine, **unterirdische Depots**. Am oberen

Bildschirmrand befindet sich eine Kompaßleiste mit integrierten Pfeilsymbolen, die Euch zum jeweils aktuellen Wegpunkt leiten. Das dadurch anvisierte Flugziel könnt Ihr auf dem separaten Kartenscreen unabhängig von den Programm-



**Ein Abstecher ins Munitionsdepot lohnt immer**

**Auf dem Weg in die Stadt Edfu: Eine Kolonne mittelschwerer Panzer**





# ARRIORS

## im Tiefflug



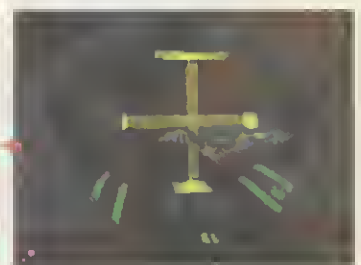
**Hoppla!**  
Dieser Pott  
ist hinüber.

**Wenig  
erbaulich:  
Gerenderte  
Pausenfüller**



**Der "Bug" beim Bombar-  
dement mit Clusterraketen**

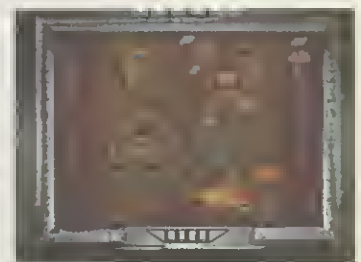
vorgaben jederzeit frei versetzen. Innerhalb der Missionsgebiete gibt es außer hügeligen Wüstenlandschaften und Flußläufen friedliche Ansiedlungen, Oasen, Industriekomplexe und Bohrsen sowie typisch ägyptische Landschaftsmerkmale – etwa Pyramiden oder Sphinxen. Wichtiger allerdings sind die militärischen Ziele, zum Beispiel Geschütznestern und gewaltige Landeschiffe, die einiges einstecken können, bevor ihre Überreste unter lautem Getöse gen Erdboden fallen. **Beamstationen** sind große Tore, die Euch innerhalb des Einheitsareals beziehungsweise hinein oder hinaus teleportieren können. (Spätestens jetzt dürften die offensichtlichen Parallelen zwischen „Sandwarriors“ und „Star-gate“ ins Auge fallen)



**Hallo Roland: Große Ringe im  
Wüstensand sind Teleporter**

Um nicht alleine gegen Horden von Panzern, Mechs, Robotwespen und feindliche Gleiter zu stehen, schickt Euch die Einsatzzentrale fast immer gemeinsam mit einer Staffel von Wingmen in die Schlacht. Diese halten Euch zwar per Funk über ihren gegenwärtigen Status auf dem laufenden, gehen allerdings völlig eigenständig zu Werke. Befehle lassen sie sich von Euch nicht erteilen.

us



**Dient auch dem Setzen des  
Wegpunkts: Die Karte**



Ulrich Smidt

### GEHT SO

Hmm. Gar nicht mal so spannend, dieses Techno-Geplänkel im Nildelta. Die Gremlin-Herren waren wohl so von ihrer Szenario-Idee überzeugt, daß sie meinten, sie müßten sich um andere Alleinstellungsmerkmale nicht bemühen. Mein Alter Ego „Hawk 1“ ist mir ebenso fremd geblieben wie seine unkontrollierbaren Wingmen, die ihre Funksprüche alle mit ein und derselben Sprecherstimme durch den Äther jagen. Statt einer Story mit Dialogen und ausgereiften Zwischensequenzen gibt's als Belohnung für eine bestandene Mission nur den nächsten langweiligen Briefingscreen. Auch ein ausgeklügeltes Ordens- bzw. Beförderungssystem ist weit und breit nicht auszumachen. Hätte man uns doch wenigstens ab und zu in anderen Gleitermodellen Platz nehmen lassen – aber nichts dergleichen. Ein klitzekleines SVGA-Ruckeln bleibt selbst bei vielen Megaherzen noch vernehmbar. Außerdem ärgert, daß Schubregler am Joystick mangels Unterstützung funktionslos sind. Fazit: Im Tal der Spielekönige ist für die Sandkrieger kein Platz.

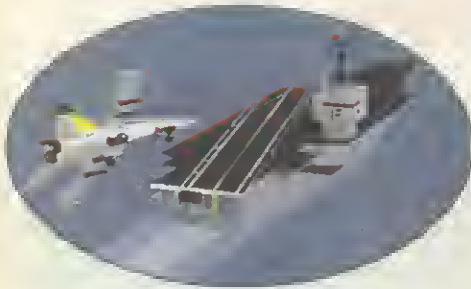
Name .....	<b>Sandwarriors</b>	System .....	DOS
Genre .....	Action	Festplatte belegt .....	100MB
Hersteller .....	Gremlin/Astros	RAM-Ausstattung .....	8 MB
Niveau .....	einstellbar	Steuerung .....	Maus, Tastatur,
Preis .....	ca. 90 Mark	Joystick .....	
Spieler .....	1	Extras .....	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		75
empfohlen		133
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

**Grafik .....** 53%  
**Sound .....** 58%  
**Spielepaß**

**55%**

# F/A-18 HORNET 3.0



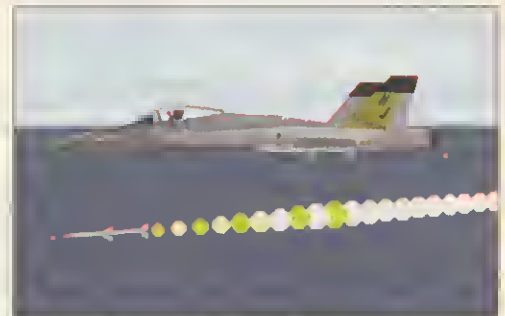
**Ein Genuß für Hardcore-Flieger: Die F/A-18 kann realistischer kaum simuliert werden**



Die irakische TU schmiert ab – wir haben gesiegt

**W**ar vor einigen Jahren eine Flugsimulation noch schlicht das, was sie versprach, nämlich eine Flugsimulation, müssen seit geraumer Zeit große Unterschiede innerhalb des Genres gemacht werden. So zeichnen sich zwei Trends ab: Erster basiert auf Simulationen, die es mit der Realität nicht so genau nehmen, dafür allerdings sehr rechenaufwendige und schöne Grafik voller Texturen etc. bieten. Der zweite Trend beglückt die kleine Schar der Realitätsfanatiker. Ob „A-10 Cuba!“ oder ansatzweise auch DIs „Hind“ – optisch wird auf rechenintensiven Schnickschnack verzichtet, dafür gibt's sehr flüssige Grafik, verdammt realistische Flightmodels und alles was dazu gehört. „F/A-18 Hornet 3.0“ ist eines der besten Beispiele, die der letztgenannten Linie die Treue halten. Es erinnert dabei sehr stark an „A-10 Cuba!“, besitzt im Gegensatz dazu aber eine echte Campaign mit 28 Missionen, die sich während der „Desert Storm“-Operation im Persischen Golf abspielen. Dabei könnt Ihr nach jeder erfolgreichen Mission zwischen vier neuen wählen. In der deutschen

Version sollen übrigens acht zusätzliche Missionen integriert werden. Zu Beginn fliegt sich der Pilot in den Trainingsmissionen warm, die rudimentär mit der F/A-18-Bedienung vertraut machen, oder sieht sich an zahlreichen Videos, die sämtliche Manöver und Abläufe näherbringen, satt. Ein Instant Action Modus fehlt selbstverständlich nicht. Die F/A-18 wird im eigentlichen Spiel mit



**FOX TWO! Eine AMRAAM wird auf den Weg geschickt.**

allen Bordsystemen simuliert, die per Tastatur bedient werden. Geflogen wird natürlich mit dem Joystick. An Waffensystemen stehen Euch die üblichen Air-to-Air-Raketen, HARMs und etliche Bomben plus Luft-Boden-Raketen zur Verfügung. Selbst Nuklear-Waffen sind integriert. Die simulierte Welt wird wie in „A-10 Cuba!“ komplett durch untexturierte 3D-Vektor-Grafik dargestellt, die durch absente Texturen äußerst flüssig und sehr detailliert dargestellt wird. Während der Campaign wird automatisch nach jeder erfolgreichen Mission gespeichert. Stürzt Ihr ab, ist Eure Laufbahn allerdings beendet. *kn*



**Gefährlich: Feindliche SAM kann sehr gut im Tiefflug attackiert werden**



Knut Gollert

## SUPER

Ähnlich wie „A-10 Cuba!“ begeistert „F/A-18 Hornet“ Simulationspuristen mit extrem realistischem Flight-Model und sämtlichen Original-Bordsystemen der F/A-18. Diese Punkte werten das Spiel für Einsteiger, Action-Freunde und Gelegenheitsflieger natürlich ab, da zu viel Fleiß und Zeit investiert werden muß, bevor die Maschine überhaupt ansatzweise beherrscht werden kann. Flugzeug-Freaks und Hardcore-Flieger werden die Realitätsnähe allerdings lieben, denn nichts macht mehr Freude, als ein Stück brutal komplexe Technik zu beherrschen und damit in der schönen Campaign den Friedensengel zu simulieren. In Sachen Präsentation baut die Simulation auf Bewährtes: Flüssige untexturierte Vektorgrafik, die nicht ruckeln will, gehört zu meinen ausgesprochenen Lieblingen. Fans von Grafik-Orgien à la „Comanche 3“ werden sich vor „F/A-18 Hornet“ allerdings ekeln – das einzige was zählt, ist jedoch der spielerische Gehalt, der in diesem Fall von der enormen Realitätsnähe geprägt wird.

Name ..... **F/A-18 Hornet 3.0**  
Genre ..... Simulation  
Hersteller .... Graphic Sim/Empire  
Niveau ..... einstellbar  
Preis ..... ca. 80 Mark  
Spieler ..... 1 bis 4

System ..... Win95  
Festplatte belegt ..... 30 MB  
RAM-Ausstattung ..... 16 MB  
Steuerung ..... Tastatur  
Joystick  
Extras ..... Netzwerkmodus

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	geplant
Anleitung	✓	geplant
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		✓
empfohlen		90
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	

**Grafik** ..... **58%**  
**Sound** ..... **50%**

## Spielspaß

Solo	Multi
<b>78%</b>	<b>72%</b>



# ELSA QuickStep

Plug & Play-ISDN-Karten von ELSA

## Easy ISDN Dancing

Internet, T-Online, AOL, CompuServe,  
EMail, Homebanking, Homeshopping,  
Online-Chats.

Gehen Sie Online in Nullkommanix mit den  
neuen **ELSA QuickStep**-ISDN-Karten.

Die automatische Hardware-Installation,  
die komplette Software-Ausstattung  
und der Software-Installations-  
assistent bieten auch dem un-  
erfahrenen Anwender den  
schnellen und erfolgreichen  
Einstieg in die ISDN-  
Kommunikation.

### **ELSA QuickStep 1000**

ISDN + Fax für Windows® 95

unverbünd. Preismpt. **179,- DM**

### **ELSA QuickStep 1000pro**

ISDN + Fax für Windows NT® 4.0,  
Windows® 95 und Windows® 3.1x

unverbünd. Preismpt. **249,- DM**

### **ELSA QuickStep 3000**

ISDN + Fax + V.34-Modem für  
Windows NT® 4.0, Windows® 95  
und Windows® 3.1x

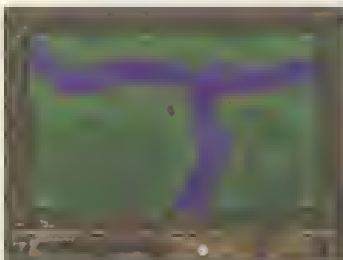
Preismpt. **499,- DM**

**ELSA**

Datenkommunikation  
Computergrafik

# VIKINGS

**Special thanks to  
Sid Meier oder:  
Die ungebetene  
"Pirates!"-  
Hommage**



**Ein Seesack als Landratte:  
Schatzsuche auf dem  
Trockenen**



Seitdem sich die Skandinavier aus völkerrechtlichen Gründen das Plündern und Brandschatzen verkneifen müssen, haben sie ihre sadistischen Triebe in listigere Bahnen geleitet. Heutzutage überschweben sie die Welt mit klapprigen Holzregalen, um sie allmählich in den Wahnsinn zu treiben. GT Interactive hingegen erinnerte sich ruhmreicherer Tage und versetzt uns prompt zurück in die Ära, als Nordmänner noch Nordmänner waren.

Das Wikingerleben ist vielschichtiger, als man glauben mag. Meist sitzt Ihr am Steuerrad Eures Drachenbootes, um die europäischen Gefilde vom Nordkap bis zum Mittelmeer nach wohlhabenden Beutesiedlungen zu durchforsten. Entscheidet Ihr Euch eine Ortschaft anzugreifen, die wohlhabend genug, schwach verteidigt und nicht gerade mit Eurer Nation (entweder Dänemark, Schweden oder Norwegen) veründet ist, wird in einen **Landgefechtsmodus** umgeschaltet. Euer

Zentralheld und seine maximal vier Hauptmänner erscheinen als Krümlsprites auf dem Bildschirm und stehen symbolisch für den in Grüppchen eingeteilten Troß. Je nach den zeitgleich mit seiner Erfahrung wachsenden Talenten eines Anführers könnt Ihr seine Gruppe als einfache Krieger, nahkampfstärke Berserker oder Bogenschützen einsetzen. In besonders



**Hauen, stechen und in der Steuerung verzweifeln: Die verunglückten Duelle**

hellen Momenten attackieren die Verteidiger Euch von selbst, normalerweise bleibt jedoch trotz Echtzeitdruck genug Zeit, sich anzupirschen. Das beliebte "Rahmenziehen" funktioniert hier nicht, auch muß mühselig durch Klicken auf Richtungspfeile gescrollt werden. Sollte es dem durch ein Fähnchen gekennzeichneten Kommandanten der Siedlung gelingen, sich bis zu Eurer Hauptfigur durchzuschlagen, kommt es zum steuerungstechnisch ebenfalls vermurksten **Zweikampf** in einer isometrischen Arena.

Doch nicht nur auf dem Lande, auch auf hoher See werdet Ihr oft in Schlachten verwickelt. Während der Rest der Flotten außer Sichtweite ankert, treten sich die heiden Flaggschiffe gegenüber, um sich mit Pfeilsalven zu heharken. Derjenige, dessen Besatzung als erstes niedergestreckt ist, wird seiner Besitztümer entledigt und versenkt. In jeder freundlich gesonnenen Siedlung warten Händler darauf, Euch Euer Beutegut abzukaufen. Ehrliche Kapitäne lassen natürlich die Finger vom Raummord und verdingen sich lediglich als friedliche Händler – aber welcher wahre Wikinger tut schon so etwas? us



**Ulrich Smidt**

## NA JA

Sehen wir "Vikings" mal von der Warte eines Hardcorestrategen, ohne uns über die augenscheinlich miserable Aufmachung aufzuregen: Das Spiel ist zu 80 Prozent ein "Pirates!"-Plagiat. Wichtige Features wie der Einfluß des Windes bei der Navigation wurden gestrichen, neue sind größtenteils ins Beinkleid gegangen. Da wären z. B. die Landgefechte: Es gibt ganze drei Einheitentypen, die Bedienung ist grauenhaft umständlich und die AI der Gegner selten dämlich. Ähnliche Symptome kennzeichnen die fehlgeschlagenen Fechteinlagen. Die durch Erfahrung wachsenden Fähigkeiten unserer Anführer oder das vergleichsweise riesige Spielareal können über die Schnitzer nicht hinwegtäuschen. Rudimentärer Spaß entsteht durch das eigentlich gute, aber eben geklaute Grundkonzept, welches Handels-, Erkundungs- und Kampfteile ausgewogen gegenüberstellt. Und eine prominente Sprecherstimme gibt's obendrein – armer Michael Dorn, wie kümmerlich müssen Klingonen-Gagen sein, daß Du Dich für solche Nebenjobs hergibst.!

Name .....	<b>Vikings</b>	System .....	Win 3.1
Genre .....	Strategie/Wirtschaft	Festplatte belegt .....	15 MByte
Hersteller .....	GT Interactive	RAM-Ausstattung .....	8 MByte
Niveau .....	einstellbar	Steuerung .....	Maus, Tastatur
Preis .....	ca. 100 Mark	Extras .....	keine
Spieler .....	1		

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		66
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

**Grafik** ..... **17%**  
**Sound** ..... **58%**  
**Spielspaß**

**32%**



Schöne 3-D-Darstellung  
mit detaillierten Texturen

Drillierte Grafik im Manga-Stil

Peekendes Gameplay ohne  
Belästigung

Einfache, variantenreiche  
Bedienung

5 Hubschrauber und  
5 Gaden mit  
unterschiedlichen Merkmalen

22 abwechslungsreiche,  
grafisch völlig  
unterschiedliche Missionen

**5 HELIS - 5 COPS - 22 MISSIONEN -**  
**1 AUFTRAG: ALLES ZERSTÖREN**  
**FLY & FIRE - ACTION FÜR WINDOWS 95**

# HELLCOPS



**DEINE EINHEIT  
ERWARTET DICH!**



**MMX  
optimiert**

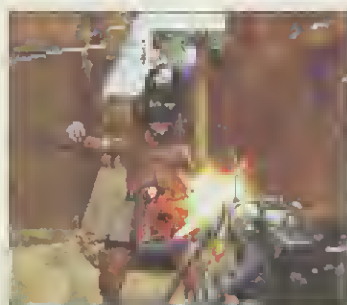
CD ROM 76896 42463 2

BMG goes Internet: <http://www.bmg.interactive.de>

**BMG**  
INTERACTIVE

**7th LEVEL.**

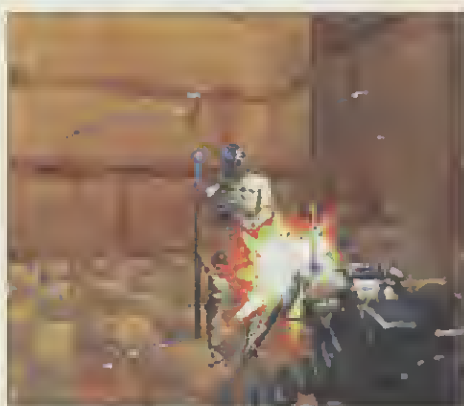
**Da dreht sich auch die letzte Mumie im Grabe um und Ägyptens Götterwelt schwelgt im Spielern: Lieblöse PC-Umsetzung des Sony-Playstation-3D-Knallers**



**Unfair: Moderne Technik gegen finstere Aliens**



**So war der Ägypten-Ausflug eigentlich nicht geplant**

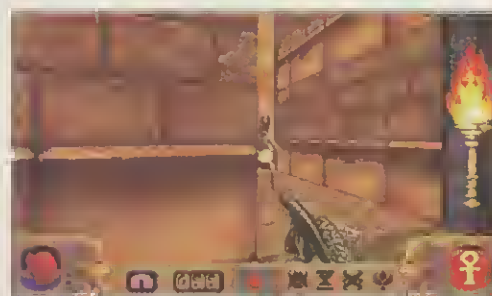


**Mumien sind auch nicht mehr des, was sie mal waren**

# EXHUMED

**A**ußerirdische sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. Hingen sie früher auf verlassenen Planeten herum und lauerten dort auf menschliche Beute, so zieht es sie heutzutage immer öfter auf die Erde. Aber auch äußerlich haben sich die Damen und Herren E.T.s stark verändert: Einst geisterten sie noch als insektoide Finsterlinge durch unsere Alpträume, heute seben sie z.B. aus wie das Pantheon der alten Ägypter. Dank für diese Wandlungen gebührt u.a. den gestreßten Storyschreibern der Computerspiele-Industrie, denn die beschreiben uns so abstruse Geschichten wie jene von „Exhumed“: Da siedeln sich doch tatsächlich – völlig unbemerkt – Aliens in Ägypten an, um dort – gar listig getarnt als Götter oder Mumien – die Bevölkerung aufs Grausamste zu dezimieren. Wer sich mit dieser Art Hintergrundgeschichten auskennt, abnt den nächsten, völlig überraschenden Plot-Twist vielleicht schon voraus: Euch als super-fiesem Einzelkämpfer-Kommando-Marine kommt die undankbare Aufgabe zu, im Alleingang das Land der Pharaonen von der Plage zu befreien und herauszufinden, was dort eigentlich vor sich geht. Bewaffnet mit einem Fahrtenmesser macht Ihr Euch also auf in den ersten von knapp zwanzig Levels und die Monsterjagd beginnt. Wieder einmal gilt es, möglichst viele Gegner in den Himmel zu schicken, ohne selbst das Zeitliche zu segnen. Neben Eurer Lebensenergie, verfügt Ihr wie schon in anderen Spielen des Genres über Mana, das Ihr benötigt, um Gegenstände wie Fackeln oder Heilungs-Zau-

ber aktivieren zu können. Mana findet Ihr entweder in herumliegenden blauen Trinkgefäßen oder über den Leichen von frisch gekillten Gegnern. Wie sich das für einen 3D-Shooter gehört, bietet „Exhumed“ ein ordentliches Waffenarsenal: Wie inzwischen üblich, gibt es da „echte“ Waffen wie MG und Flammenwerfer und Fantasie-Gegenstände, wie einen Cobra-Stab, der Giftladungen versprüht. Um Eure Mission zu erfüllen und das Spiel zu beenden gilt es zunächst, sechs antike Artefakte einzusammeln, und gleich danach acht Teile für eine Art Funkgerät zu finden, damit Eure Kollegen auch wissen, wo sie Euch abholen sollen. In den Weg stellen sich unserem Helden diverse ägyptisch angebauchte Gegner, vom Grunt mit Anubisgesicht bis zu goldenen, animierten Statuen reicht die Auswahl. Gelegentlich lauern in den Levels auch Fallen wie Pfeile verschießende Reliefs in Form eines Kopfes (Indiana Jones läßt grüßen). Aber auch Wasserlevel inklusive aggressiver Piranhas wol-



**Wo bitte ist der Ausgang? Die Labyrinth sind recht verwinkelt.**



**Schweres Geschütz: Mit dem MG gehen wir auf Mumienhatz**



# MED



len überwunden werden: Kein leichtes Unterfangen, da Feuerwaffen hier nutzlos sind und der Luftvorrat in Euren Lungen rasch verbraucht ist. Ein witziges Feature der Waffen ist übrigens das automatische Nachladen, das den Spieler für ca. eine Sekunde wehrlos macht. Der Revolver faßt wie üblich sechs Schuß, das MG 60, lehrt sich das Magazin, herrscht erst einmal Feuerpause. „Exhumed“ gehört – vorsichtig gesagt – zu den konservativen Spielen des Genres: So läßt sich z.B. Euer Blickwinkel vertikal verändern, allerdings nur in engen Grenzen, was den Blick in tiefere Gruben unmöglich macht. Der Schwierigkeitsgrad ist vorgegeben und nicht verstellbar, und das Programm speichert nur Euren letzten Spielstand am jeweiligen Anfang des Levels. Zwar existieren Rücksetzpunkte, die Euch erneutes Gerenne durch bekannte Abschnitte ersparen



Wenn die Außerirdischen nicht wären, wäre Ägypten eigentlich ein lauschiges Plätzchen

sollen, die funktionieren allerdings nur im aktuellen Spiel: Wer seine drei Leben verliert, muß laden und wieder am Anfang des Abschnitts beginnen. „Exhumed“ läuft unter WIN95 und DOS und wird sowohl in VGA als auch in SVGA über den Screen flimmern. Der in der von uns in Power Play 4/97 angespielten Preview-Version noch vorhandene Multiplayer Mode fiel scheinbar dem Zorn des Anubis zum Opfer: In der hier getesteten DOS-Variante war er nicht mehr vorhanden.

sg/mh



Pixel statt Polygone: Die PSX-Version war um Klassen besser als die PC-Variante von „Exhumed“.

## PLAYSTATION VERSION

Zunächst veröffentlichte Lobotomy „Exhumed“ für Segas Saturn. Vor einiger Zeit erschien dann eine überarbeitete Version für Sonys Megaseller, die von unserer Schwesterzeitschrift „Vidéo Games“ eine 85%ige Spielspaßwertung nebst Prädikat erhielt. Wie kommt's? Die PS-Variante glänzt durch eine komplett auf Polygonen basierenden Engine, wie sie heute eigentlich Standard sein sollte. Die Level sind abwechslungsreich gestaltet und bieten Features wie z.B. transparente Böden, durch die man einen Stock tiefer blicken kann. Stellt man beide Produkte nebeneinander, so erscheint die PC-Version hoffnungslos veraltet: Sie bewegt sich trotz SVGA auf besserem „Hexen“-Niveau, wohingegen das PS-„Exhumed“ stark an aktuelle Knaller aus dem Hause id erinnert.



Sascha Gliss

## NA JA

Ich frage mich ernsthaft, wen Lobotomy als Zielgruppe für „Exhumed“ im Auge hat. Innovationen, seien sie nun technischer oder spielerischer Art, bietet das Programm jedenfalls keine. Ballern, ein bißchen zaubern und hüpfen: Bis auf die überflüssige Story gleicht das Spiel seinen mittelmäßigen und öden Nebenbuhlern wie ein Ei dem anderen. Durch lieblos gestaltete 3D-Welten zu laufen und immer wieder dieselben Bitmap-Gegner mit Pistole, MG oder Flammenwerfer zu plätten, sollte doch nun wirklich jeden PC-Besitzer mit etwas Spielerfahrung tödlich langweilen. Daß sich dann auch noch Grafikbugs eingeschlichen haben und eine vernünftige Save-Option ebenso fehlt wie der obligatorische Multiplayer-Modus, wiegt um so schwerer, wenn man die Playstation-Version zum Vergleich zieht (s. Kasten): Dann wird endgültig klar, daß dem Spiel von Lobotomy nicht die nötige Aufmerksamkeit geschenkt wurde, nach dem Motto: „First-Person Shooter verkaufen sich eh von selbst“. Tun sie eben nicht, meine Herren.

Name .....	<b>Exhumed</b>	System .....	Win'95
Genre .....	Action	Festplatte belegt .....	27 MByte
Hersteller .....	Lobotomy/BMG	RAM-Ausstattung .....	16 MByte
Niveau .....	mittel	Steuerung .....	Tastatur, Maus
Preis .....	ca. 100 Mark	Joystick .....	keine
Spieler .....	1	Extras .....	keine

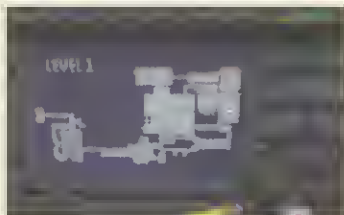
	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✓
Anleitung	geplant	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		90
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	✓
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

**Grafik** ..... **52%**  
**Sound** ..... **60%**  
**Spielspaß**

**49%**

# LAST RITES

## Flauer 3D-Action- Feldzug gegen Zombies



Wo bin ich? In einigen Levels hängt eine Karte.



Einkaufen bis zum Tod: Diese Hausfrauen suchen Fleisch



Unten links im Bild ist der Scanner zu sehen

Friedlich plätschern eine Handvoll Delphine am blitzblauen "Ocean"-Logo vorbei, wenn das 3D-Actionspiel "Last Rites" gestartet wird. Das vermeindliche Softwareidyll ist trügerisch. In "Last Rites" haben Zombies die Weltherrschaft an sich gerissen, durch die Straßen der Großstädte ziehen marodierende Horden von Untoten, immer auf der Suche nach Frischfleisch. Die verbleibenden und vor allem "lebenden" Reste der Zivilisation rekrutieren einen schwerbewaffneten Spezialtrupp, der der Zombi-epidemie ein Ende setzen soll. Hauptakteur bei der Jagd auf die Untoten Scharen seid natürlich Ihr. Bevor Ihr loszieht, könnt Ihr Eurem digitalen alter Ego einen Namen verpassen und den Schwierigkeitsgrad Euren Ballerkünsten anpassen. Eine Besonderheit von "Last Rites" sind die computergesteuerten Team-Kollegen, die Euch begleiten. Wie gut die Kameraden sich im echten Einsatz verhalten, hängt ebenfalls von einer optionalen Einstellung ab: Ihr entscheidet, ob Ihr mit Rekruten oder Elite-Kriegern in den Kampf gegen die Zombies marschieret. Je nach Einstellung feuern die Kollegen gezielter auf Angreifer und folgen Euch "intelligenter". Wer keine digitale Begleitung will und lieber als einsamer Rambo loszieht, schaltet die Teamfunktion einfach aus. Bei "Last Rites" sind die einzelnen Level – es gibt insgesamt 11 – als "Aufträge" getarnt. Vor jedem Einsatz bekommt Ihr ein Missionsziel genannt. So gilt es z.B. einen Roboter sicher durch die Straßen einer Stadt zu eskortieren, oder ein Kaufhaus muß von Zombies gesäubert und die Stromversorgung wieder eingeschaltet werden. Erst wenn der Auftrag wunschgemäß erfüllt ist, geht's in den nächsten Level. Damit Ihr Euch der Angreifer erwehren könnt, hat der Zombie-Killer über ein stattliches Waffenarsenal. Beim Start gibt's nur eine schlappe

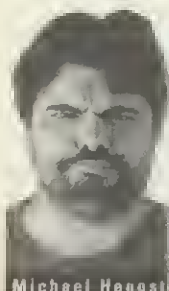


Feurig: Der Flammenwerfer in Aktion



Extras liegen auf dem Boden rum

45er – mit unbegrenztem Munitionsvorrat. Im Spiel findet man die obligatorische Schrotflinte, eine UZI, einen Flammenwerfer, einen Plasmastrahler, eine Bazooka und einen Granatwerfer mit nuklearen Sprengköpfen. Für alle Waffen gilt: Die Munition ist begrenzt. Zudem lassen sich einige Waffen technologisch verbessern. Ihr findet sog. Techno-Packs, mit denen einige Waffen (wie Flammenwerfer) aufmotzen lassen. Eine Übersichtskarte gibt's nicht, dafür muß ein Scanner herhalten, auf dem Feinde, Gegenstände und wichtige Ziele zu sehen sind. Er wird genau wie die Taschenlampe für dunkle Räume von Batteriestrom gespeist. Nachschub, Munition und Erste-Hilfe-Kästen liegen in den Spielstufen herum. mh



Michael Heugst

### NA JA

Ich glaube ich träume: Derweil die 3D-Action-Gurus von id-Software, 3D-Realms und Epic sich ein technologisches Wettrennen um die effektivste Ballerei liefern, veröffentlicht Ocean einen 3D-Shooter, der im direkten Vergleich zur Konkurrenz wie eine echte Antiquität anmutet. So sind zwar die Einsatzbesprechungen in SVGA, das eigentliche Spiel allerdings nur in VGA. Entsprechend dürrig sieht das Zombie-Massaker dann auch aus. Daß es zudem keinen Automapper gibt, nehme ich den Designern wirklich übel: Scheinbar gab's einen Preis für den Level-Produzenten, der die verwinkeltesten Spielstufen produziert, in denen der Protagonist stundenlang herumirren darf. Ansonsten strözt "Last Rites" trotz des interessanten Szenarios und des Auftragskonzepts nur so vor Langeweile. Überflüssig auch die "Teamfunktion" – die Computerkollegen verlaufen sich regelmäßig und kommen bei zügigem Schrittempo nicht hinterher, so daß der eigene Held sowieso die meiste Zeit alleine gegen die Untoten antreten muß.

Name ..... **Last Rites**  
Genre ..... Action  
Hersteller ..... Ocean  
Niveau ..... einstellbar  
Preis ..... ca. 90 Mark  
Spieler ..... 1-8

System ..... MS DOS  
Festplatte belegt ..... 10 MByte  
RAM-Ausstattung ..... 16 MByte  
Steuerung ..... Maus, Gamepad.  
..... Tastatur, Maus  
Extras ..... Netzwerk

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		75
empfohlen		90
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	✓
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	

Grafik ..... **48%**  
Sound ..... **67%**  
Spielepaß

Solo	Multi
<b>45%</b>	<b>52%</b>



# ALARMSTUFE X

## der Alptraum beginnt

**T**eam X-treme, die zweite: Nach „Operation Hurricane“ treten die edlen Öko-Recken gegen Ex-„Weatherman“ und jetzigen Umweltschutzkonzern-Vorstand Jonah Greenstreet an, der mal wieder ein übles Spiel treibt. Als Team-Neuling dürft Ihr dessen scheinbar recht unfähigen Mitgliedern bei der Wiederherstellung ihrer



Hier müßt Ihr die Fischlein vom rechten ins linke Aquarium verfrachten

sabotierten Basis helfen. Dort muß z.B. ein Windrad repariert werden. Danach dürft Ihr mit dem Gleiter zu sieben weiteren Hot Spots fahren, an denen der Bösewicht zugeschlagen hat. Roboter Solar (das Gegenstück zu Milibar aus dem ersten Teil) begleitet Euch dabei und gibt dann und wann Tips oder Erläuterungen. Ansonsten warten abermals teils recht unlogische „Benutze dieses Item mit jenem“-Rätsel auf Euch. Grafisch ändert sich auch nichts, langweilig gerenderte Objekte und Landschaften sowie schlecht synchronisierte Videoschnipsel beherrschen das Feld, das von rauschigen Soundeffekten und Rockmusik begleitet wird. Einzige positive Neuerung ist die Möglichkeit, beliebig abzuspeichern – was im Genre allerdings seit Ewigkeiten zum Standard gehört. Alles in allem ist dieses „Science-Adventure“ nur für Neunmalklugen zu empfehlen, die schon immer mal von Ihrem PC gelobt werden wollten. Alle anderen boffen darauf, daß in Zukunft mit dem Macromedia-Tool keine Spiele mehr erarbeitet werden. *mash*

Name ..... **Alarmstufe X - der Alptraum beginnt**  
 Genre ..... Adventure  
 Hersteller ..... Egmont Interactive  
 Niveau ..... leicht  
 Preis ..... ca. 90 Mark  
 Spieler ..... 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		133
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
System	✓	Win 3.1/95
Festplatte belegt		.5 MB
RAM-Ausstattung		.8 MB
Steuerung		Maus
Extras		Multimedia-Datenbank

Grafik ..... **31%**  
 Sound ..... **27%**  
 Spielspaß

# 34%

## INSERENTENVERZEICHNIS

Allianz AG	29	Hint Shop	73
AOL Bertelsmann Online	25	Kabel 1	76
Softwareversand Bachler	141	Magic Line	73
BMG	165	Matrox Electronic Systems	168
Bomico Software	32/33,54/55	Media Point Rose	49
Bomico Sonderteil („Floyd“)	77-92	Media World	95
Call & Play Geratz	93	Media World GmbH	13
CIC Video	67	MEGATEC Computer	129
Conitec	125	Metronet	41
Deutsche Volksbank	167	Microprose	45
Die Drachenschmiede	75	Multimedia Soft	99
Digital Integration	109	MVG Medien Verlagsgesellschaft	64
DMV-Verlag	154	Novitas	97
1 & 1	18/19	Okay Soft	97
Electronic Arts	57	Playsoft	75
ELSA	15,139	Psygnosis Deutschland	31
Fantasy Productions	71	Software 2000	17
Game it!	43	TopWare CD Service	2
Gross Electronic	95	WIAL Versand	62/63
HEEL Verlag	133		

# BRITISH

## Championship

**Looking Glass  
entführt Euch  
zum wohl  
bekanntesten  
Golf-Turnier  
der Welt**



**Die zuschaltbare Zielkamera  
kann am entweder auf dem  
Green oder am Zielpunkt des  
Schlages postiert werden**

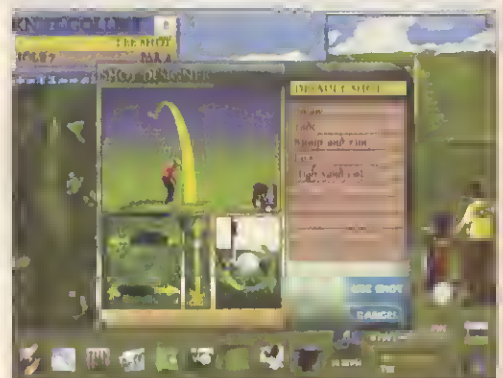


**Die schön animierten Sprites  
sind leider keine 3D Objekte,  
sondern übliche Digi-  
Männchen**

**E**igentlich müsste „British Open Championship Golf“ das Computergolfen revolutionieren. Erstens ist Rex Bradford, der Designer von „British Open“, Erfinder des digitalen Golfs, Schöpfer des ersten Golfspiels „Mean 18“ und sogar der kluge Kopf, der hinter dem beliebten, leider nicht patentierten „Swing-O-Meter“ steckt, das mittlerweile von jeder Golfsimulation zur Bestimmung der Schlagstärke verwendet wird. Zweitens hat Looking Glass mit Royal Troon und St. Andrews die wohl ältesten und bekanntesten Golfkurse der Welt und mit den „British Open“ das profilierteste Turnier der Welt lizenziert. Nicht zuletzt schnappte man sich als Kommentator Jim McKay, ABCs Golfmann Nummer Eins. Diese Voraussetzungen dürften eigentlich genügen, um selbst ein „Links LS“ in die Tasche zu stecken, doch leider hat Looking Glass nicht das Optimum aus den imposanten Vorgaben herausgeholt.

An Spielmodi stehen Euch die bekannten zur Wahl. Neben normalen Single-Hole, Stroke oder Practice-Modi sorgt vor allem der Turniermodus für aufregendes. Hier ist es nämlich möglich, nicht nur gegen die angewählten Gegner zu spielen, sondern gegen sämtliche Größen des internationalen Golfes, die im „Hintergrund“ simuliert werden. Auf dem Leaderboard ist Eure Position jederzeit abrufbar.

Nachdem Ihr Euren Spieler aufgestellt, den Spielmodus und den Kurs gewählt habt, geht's direkt auf den Rasen. Wie in allen großen Golfspielen dieser Zeit, wird der Golfplatz in feinsten 3D-Grafik dargestellt, die zwar nicht in Echtzeit herechnet wird, aber keine Warteschleifen wie bei „Links LS“ erzeugt. Sämtliche Gebäude sind erstmals in 3D-Grafik dargestellt, Büsche und Bäume, die in beiden Kursen nur sporadisch auftauchen, sind jedoch die üblichen Bitmap-Objekte. Die optische Darstellung lässt sich bis zu einer Auflösung von 1024x768 Pixeln aufblasen, wobei sämtliche Icons und auch das Sprite des Spielers nicht mit skaliert werden. Dafür gibt es in der



**Nett: Je nach Einteilung ändert sich die  
vorberechnete Flugbahn**



**Da freut sich wer. Trotz unübersichtlichem Grid wurde die weiße  
Kugel erfolgreich eingelocht.**



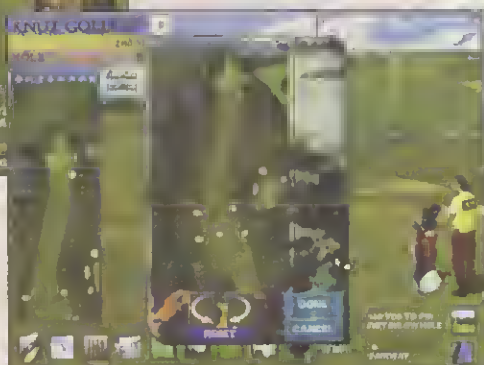
# OPEN

## Golf



**Geschlagen wird mittels altbekannter, aber schwer kontrollierbarer Power-Bar**

**Die Kamera beim Abschlag darf frei positioniert werden**



höheren Auflösung die bessere Übersicht. Gänzlich neu sind übrigens auch die Zuschauer-mengen, die neben dem Fairway brav aufgereiht sind und bei besonders guten Schlägen applaudieren oder im entgegengesetzten Fall enttäuscht stöhnen.

Spielerisch gibt es vor allem in Sachen Optionen Neues: So darf der ständig anwesende Caddie nach der optimalen Strategie für das aktuelle Loch gefragt werden, das Finetuning der Fußstellung und des Anschnitts wird mittels Flugbahnberechnung sofort grafisch dargestellt und die Kamera lässt sich fast frei auf dem Kurs platzieren. Wetter, Wind und Regelwerk lassen sich ebenfalls jederzeit modifizieren.

Die Steuerung hinterlässt allerdings einen recht zwiespältigen Eindruck. Das Zielen ist sehr leicht und effizient. So darf der Zielpunkt in jedem offenen Fenster gesetzt werden. Informa-

tionen wie Entfernung etc. gibt es gratis. Geschlagen wird der Ball mittels bekannter Power-Bar, wobei sich hier die Geschwindigkeit der herauf- und herabsausenden Markierung im unteren Drittel ändert. Das macht optimale Schläge selbst im Amateur-Schwierigkeitsgrad zur Glückssache. Eine trotzdem variable Marker-Geschwindigkeit, die sich aber innerhalb des Halbkreises nicht mehr ändert, wie sie „Links LS“ bietet, ist wesentlich besser zu meistern. Beim Putten gibt es eine nur noch horizontale und etwas zu kleine Power-Leiste, die genaue Puts auch nur in seltenen Fällen zulässt. *kn*



**Vor jedem Loch gibt es kleine Strategie-Tips**



**Ob Wetter oder Regeln, fast alles darf verstellt werden**



**Zwischen vier Spielmodi darf gewählt werden**



Knut Gollert

### GUT

Sicherlich spielt „British Open“ ganz oben in der Computergolf-Liga mit, auch wenn die Options-Vielfalt und Eleganz eines „Links LS“ nicht erreicht wird. Neben den Standard-Features und den großen Lizenzen erfreuen besonders die Live-Kommentatoren und die klatschenden, manchmal auch tobenden Zuschauer-massen des Golfers Herz. Die Möglichkeit, gegen sämtliche Golfgrößen in den British Open zu spielen, ist ebenfalls einzigartig. In einigen Belangen hat Altmelster Rex Bradford allerdings geschludert. So hätte das Putten ein wenig mehr Liebe zum Detail vertragen können, und auch das Grid bietet nicht sofort die

Information, die sich der Computergolfer wünscht. Zudem frustriert die Swing-Power-Bar: Nur mit Glück kann der Ball so geschlagen werden, wie gewünscht. Alles in allem ist „British Open Championship Golf“ eine wirkliche Bereicherung des Genres, die durch obige Schwächen den Sprung aufs Treppchen leider nicht schafft. Gelegenheitsgolfern allerdings viel Spaß bringen könnte. Profis bevorzugen nach wie vor „Links LS“

Name .... **British Open Ch. Golf**  
Genre ..... Simulation  
Hersteller ..... Looking Glass  
Niveau ..... einstellbar  
Preis ..... ca. 100 Mark  
Spieler ..... 1

System ..... Win 95  
Festplatte belegt ..... 40 MByte  
RAM-Ausstattung ..... 12 MByte  
Steuerung ..... Maus  
Extras ..... keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung	geplant	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		✓
empfohlen		90
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

**Grafik** ..... **79%**  
**Sound** ..... **81%**  
**Spielspaß**

# 76%

# POWER DATA

Gäh! Passend zur allgemeinen Frühjahrsmüdigkeit bewegte sich diesen Monat recht wenig. Dies dürfte sich bald ändern, steht mit **Dungeon Keeper** doch einer der potentiellen Tophits dieses Jahres in den Startlöchern.

## Redaktionscharts

Platz	Name
1. ( - )	<b>Dungeon Keeper</b>
2. ( 2. )	Interstate 76
3. ( 1. )	Comanche 3
4. ( 3. )	Tomb Raider
5. ( 5. )	Deadly Gamas
6. ( 9. )	Pandemonium!
7. ( 8. )	Diablo
8. ( - )	Flying Corps
9. ( - )	WipEout 2097
10. ( 10. )	Redneck Rampage

POWER PLAY



## Verkaufscharts

Platz	Name
1. ( 1. )	<b>Command &amp; Conquer 2</b>
2. ( 4. )	MDK
3. ( 2. )	Tomb Raider
4. ( 6. )	Grand Prix 2
5. ( 3. )	Diablo
6. ( 7. )	Die Siedler II
7. ( 5. )	KKND
8. ( 8. )	Flight Simulator 6.0
9. ( 10. )	FIFA Soccer 97
10. ( 9. )	Master of Orion 2

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern, Erhebungszeitraum: Mai '97

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

**PC-Fun**

Schillerstr. 22, 80336 München  
Tel.: 089/591269

**Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 7/97 sind:**

Roland Florstedt, Berlin  
WING COMMANDER IV

Oliver Bosum, Lahstedt  
COMANCHE 3

Bastian Böhm, Dortmund  
NEED FOR SPEED 2

Jochen Haaf, Neutautern  
NHL 97

Markus Herbertz, Dormagen  
X-WING VS. TIE FIGHTER

**PC FUN**

## Top 30 Leserwahl

Platz	Name
1. ( 1. )	<b>Command &amp; Conquer 2</b>
2. ( 2. )	Diablo
3. ( 3. )	Tomb Raider
4. ( 4. )	MDK
5. <b>NEU</b>	Comanche 3
6. ( 6. )	KKND
7. ( 7. )	Warcraft 2
8. ( 13. )	Theme Hospital
9. ( 9. )	Grand Prix 2
10. ( 5. )	Siadler II
11. ( 8. )	FIFA Soccer 97
12. ( 28. )	C&C 2: Gegenangriff
13. ( 11. )	NBA Liva 97
14. ( 12. )	Civilization 2
15. ( 17. )	indiziert (id Software)
16. ( 21. )	Flying Corps
17. <b>NEU</b>	Interstate 76
18. <b>NEU</b>	X-Wing vs. Tie Fightar
19. ( 15. )	Command & Conquer
20. ( 20. )	POD
21. ( 19. )	indiziert (3D Relams)
22. ( 16. )	Bleifuss 2
23. ( 25. )	Larry 7
24. ( 14. )	Bundesliga Manager 97
25. ( 10. )	Privateer 2
26. <b>NEU</b>	Redneck Rampage
27. ( 22. )	DSA 3 - Schatten über Riva
28. ( 18. )	NHL 97
29. <b>NEU</b>	Earth 2140
30. ( 23. )	Master of Orion 2

## GLÜCKWUNSCH!

Käufern eines Microprose-Produktes winkt in jeder Ausgabe die Chance, noch einen zweiten Top-Titel aus dem Hause des Simulationsspezialisten umsonst hinterhergereicht zu bekommen. Was Ihr dazu tun müßt?

Schickt einfach die sorgfältig ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück zu Microprose, und mit etwas Fortune gehört Ihr zu den fünf Glücklichen pro Monat, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.

Die fünf Gewinner im Mai sind:

Frank Rotes, Grossenrode

Björn Grünhagen, Uslar

Heinz-Wilhelm Stamm, Brakel

Joe Chen, Offenbach

Jörg Kollien, Lübeck

**MICRO PROSE**  
Seriously Fun Software



an: *Edl, Wd*  
 Abt: *017*  
 Persönlich / Vertraulich  
 von *Edl*

# Steckbrief

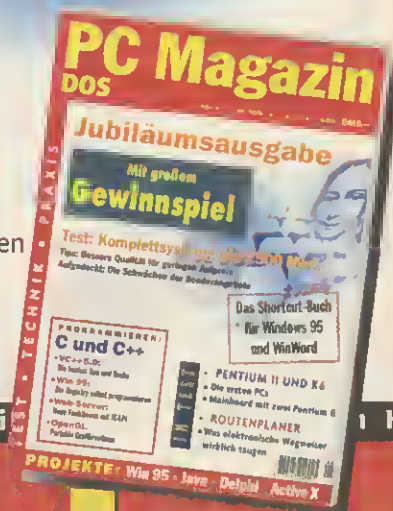
Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem unsere persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera		freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
 Martin Schnelle	 Strategie Simulation	<b>Army Men</b> , weil ein Strategiespiel mit Spielzeugsoldaten ziemlich witzig werden könnte - vor allem für infantile Naturen wie mich.	<b>Pro Pinball: Time-shock</b> , weil hier das Flippern auf dem PC so richtig launig ist und für Stimmung sorgt.	<b>UEFA Champions League</b> , weil es - trotz Heiterkeitsausbrüchen beim Blick über Mikkl's Schulter - nur wenig Spaß macht.	...hoffe ich, daß das <b>Sommerloch</b> bald sein Ende findet und viele schöne neue Spiele erscheinen (gell, Peter!).
 Michael Hengst	 Strategie, RPG, Simulationen	<b>Fallout</b> , weil es seit dem Oldie "Wasteland" kein anständiges und fesselndes Endzeitrollenspiel mehr gegeben hat.	<b>Resident Evil</b> , weil ich hier meine finsternen Gelüste mal wieder so richtig ausleben konnte.	<b>Das Sommerloch</b> , weil es derzeit einfach zuwenig tolle Spiele gibt und nur "Duke"-Klone Konjunktur haben.	...freue ich mich auf die Dungeon-Keeper-Party die demnächst bei und mit Peter Molyneux steigt.
 Frank Heukemes	 Strategie, RPG, Adventure	<b>Doppelgänger</b> , weil damit endlich mal wieder ein wirklich innovatives Konzept in Story und Technik verwirklicht wird.	<b>Resident Evil</b> , weil es eines meiner Lieblingsspiele (Alone In The Dark) quasi in neuem Gewand auferstehen läßt.	<b>Sandwarriors</b> , weil man aus einer ägyptisch angehauchten Action-Mystikmischung einfach viel mehr hätte machen können.	...habe ich wegen der enormen Luftfeuchtigkeit schon jetzt Schiß vor der diesjährigen <b>E3</b> in Atlanta...
 Knut Gollert	 Simulationen, CD-Design	<b>Forsaken</b> , weil es nicht nur genial aussieht, sondern auch irgendwo Spaß machen könnte.	<b>F/A-18 Hornet</b> , weil die Freude über einen gelungenen Einsatz dank brutalster Realitätsnähe kaum zu überbieten ist.	<b>Exhumed</b> , weil es trotz großer Versprechungen ein schlechtes Spiel ist. Auf der Playstation sieht es viel genialer aus.	...hoffe ich, daß die Kollegen den Grundsatz <b>Blond=Blöd</b> auswendig lernen und mich nicht mehr mit Fragen zu Netzwerken nerven.
 Michael Galuschka	 Geschicklichkeit, Sport	<b>Anstoß 2</b> , weil das mal wieder ein toller Fußballmanager werden könnte, der auch noch auf Anhieb funktioniert.	<b>WipeOut 2097</b> , weil mich der sorgfältig umgesetzte Playstation-Hit über den Formel-1-Arger der vorletzten Ausgabe hinwegtröstet.	<b>UEFA Champions League</b> , weil dieses Machwerk die Qualifikation für selbige bestimmt nicht geschafft hätte.	...träume ich davon, einmal im Leben mit <b>Jacques Villeneuve</b> eine Runde IndyCar Racing II im Netzwerk zu spielen.
 Ulrich Smidt	 Rollenspiele, Adventures	<b>Wheel of Time - Unreal-Technik und Legend-Inhalte?</b> Was soll da noch schiefgehen?	<b>Callahan's Cross-time Saloon</b> , obwohl es nur 50 Prozent der links beschriebenen Vorzüge besitzt.	<b>Vikings</b> , weil mir "Pirates!" sehr am Herzen lag und es diese Verunglimpfung nicht verdient hat.	... erinnert mich der "erblondete" Knut irgendwie an den Scooter-Frontmann. <b>HYPER! HYPER!</b> Au Backe ...
 Peter Steinlechner	 Wirtschaftssim., Action	<b>Unreal</b> , weil es dank neuer Features das Genre der 3D-Actionspiele vollständig umkrempeln könnte.	<b>WipeOut 2097</b> , weil Psygnosis eine Extraportion "Speed" aus der Grafikkarte quetscht.	<b>Exhumed</b> , weil ich in letzter Zeit durch viel schönere ägyptische Grabkammern stolpern durfte.	... bitte: liebe Hersteller, verteilt Eure <b>Neuererscheinungen</b> besser über das Jahr. Das war ja ein grauenhafter Monat!
 Ralf C. Adam	 Strategie, Adventure, Action	<b>Floyd</b> , weil ich schon lange kein Adventure mehr in die Finger bekommen habe, bei dem sich das Durchspielen gelohnt hätte.	<b>WipeOut 2097</b> , weil dieser Titel bereits auf der PSX ein Knaller war und die Konvertierung endlich mal gelungen ist.	<b>Exhumed</b> , weil ich die Nase voll von lieblos zusammengesusterten 3D-Spielen habe, denen jegliche Innovation fehlt.	...glaube ich, daß Knuts Haare in Wirklichkeit über Nacht grau geworden sind und die Färbung deshalb nur als Tarnung dient.

Aus DOS wird PC Magazin

# Laut stark

Die kompromißlosen Hard- und Softwaretests des PC Magazins sagen laut und deutlich, welche Produkte ihr Geld wert sind und welche nicht. Schließlich vertrauen jeden Monat 1,3 Mio. PC-User (AWA '96) auf das PC Magazin als objektiven Wegweiser für die ganze Computerwelt.  
**PC Magazin – Seite für Seite Computer-Nutzen.**



Jetzt im Handel! + Jetzt im Handel! + Jetzt im Handel! + Jetzt im Handel!

# PC Magazin

**DOS** Test • Technik • Praxis

Infos unter <http://www.dos-online.de>  
oder unter Tel.: 089/202 40 247.



# Die große POWER PLAY-UMFRAGE

**Alle Jahre wieder wollen wir es wissen: Was haltet Ihr von der POWER PLAY und was würdet Ihr verbessern? Wer uns schreibt, kann sogar mit etwas Glück einen feinen Preis gewinnen.**

**M**onat um Monat, Jahr um Jahr, bemühen wir uns die POWER PLAY noch besser zu machen. Da wir uns Neuerungen nicht im stillen Kämmerlein aus den Fingern saugen, sondern daran interessiert sind, was Ihr zu sagen habt, veranstalten wir mal wieder eine große Frageaktion. Es gilt viele Fragen zu beantworten, aber die Mühe lohnt sich. Unter allen Einsendern verlosen wir ein fescbe Konsole – nämlich ein brandneues Nintendo 64 – das sich prima als Zweitgerät neben dem heimischen PC macht. Selbstverständlich packen wir noch einmal Mario 64 dazu, damit Ihr gleich loslegen könnt. Aber bevor Ihr an der Verlosung teilnehmt, solltet Ihr Euch die Mühe machen und den Fragebogen heraustrennen (oder besser noch fotokopieren) und ihn ausgefüllt an folgende Adresse schicken:

**Magna Media Verlag AG**  
**Redaktion POWER PLAY**  
**Kennwort: Umfrage 97**  
**Postfach 1304**  
**85540 Haar bei München**

Der Einsendeschluß für  
 die Verlosung ist der  
**1. August 1997.**



**Das gibt's  
 mit ein  
 bißchen  
 Glück zu  
 gewinnen:  
 Das N64  
 mit Mario**

**1** Uns interessiert, welches Computersystem Ihr besitzt und/oder welchen Computer Ihr Euch noch in diesem Jahr kaufen wollt. Bitte tragt in die MHz-Spalte die Taktrate Eures PCs ein.

	mit MHz	habe ich	will ich kaufen
486er		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pentium		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pentium MMX		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pentium Pro		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pentium 2		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AMD		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Anderen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**2** Was habt Ihr noch so in und an Eurem PC stecken?

	habe ich	will ich kaufen
Soundkarte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3D-Grafikbeschleunigerkarte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CD-ROM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gameport	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Joystick	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Analog-Modem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ISDN-Modem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Drucker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Netzkarte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Monitor 15"	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Monitor 17"	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Monitor 20" oder größer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Das mit dem Datenschutz ist so 'ne Sache: Einerseits interessieren uns einzelne Namen und Adressen, rein datentechnisch betrachtet, überhaupt nicht, andererseits brauchen wir sie natürlich für die Verlosung. Wer also eine Konsole gewinnen möchte, schnippelt diesen TeilnahmeCoupon einfach vom Fragebogen ab. Er wandert dann in einen gesonderten Topf, und der Fragebogen ist damit völlig anonym. Sicher wie in Fort Knox sind die Daten ohnehin bei uns, auch wenn wir sie zur Auswertung eine Zeitlang speichern. Wem das Gewinnspiel wurscht ist, der läßt Namen und Adresse einfach weg.

### 3 Welches Betriebssystem verwendest Du hauptsächlich?

- ☐ MS-DOS
- ☐ Windows 3.1
- ☐ Windows 95
- ☐ Windows NT
- ☐ OS/2
- ☐ anderes, und zwar

### 4 Wie lange bist Du schon aktiver Computerspieler?

- ☐ weniger als 3 Monate
- ☐ 3 Monate bis 1/2 Jahr
- ☐ 1/2 Jahr bis 1 Jahr
- ☐ 1 bis 2 Jahre
- ☐ 2 bis 3 Jahre
- ☐ 3 bis 5 Jahre
- ☐ 5 bis 10 Jahre
- ☐ mehr als 10 Jahre

### 5 Wie stufst Du Dich, ganz grob gesehen, vom Fachwissen her ein?

- ☐ Anfänger ohne Vorkenntnisse
- ☐ Einsteiger mit Vorkenntnissen
- ☐ Fortgeschrittener
- ☐ Profi mit Szene- und Hardware-Know-How

### 6 Wir würden gerne, wieviele Computerspiele Du so im Schrank stehen hast.

Ich besitze ca. \_\_\_\_\_ Computerspiele

### 7 Wo liegt bei Dir die Kostenschwelle für einen neuen (Spiele)-PC

- ☐ bis 1000 Mark
- ☐ bis 2000 Mark
- ☐ bis 3000 Mark
- ☐ bis 5000 Mark
- ☐ bis 10000 Mark

### 8 Wir würden gerne, wieviel Zeit Du mit Deinem Hobby in der Woche verbringst

- ☐ bis zu 1 Stunde
- ☐ 1 bis 2 Stunden
- ☐ 2 bis 4 Stunden
- ☐ 4 bis 6 Stunden
- ☐ 6 bis 12 Stunden
- ☐ mehr als 12 Stunden

### 9 Ist es für Dich wichtig, das POWER PLAY eine PC-orientierte Zeitschrift ist, oder ländest Du es besser, wenn POWER PLAY ein Multiformat-Heft wäre?

- ☐ PC only
- ☐ Multiformatheft

### 10 Hast Du Zugriff auf einen Online-Dienst und wenn ja welchen?

- ☐ CompuServe
- ☐ AOL
- ☐ T-Online
- ☐ Internet
- ☐ Microsoft-Network
- ☐ habe keinen Zugriff auf einen Online-Dienst

### 11 Wieviel Geld gibst Du im Schnitt für den Zugriff auf den Online-Dienst im Monat aus – ohne Telefonkosten?

- ☐ 10 bis 50 Mark
- ☐ 50 bis 100 Mark
- ☐ 100 bis 300 Mark
- ☐ mehr als 300 Mark

### 12 Thema Kosten: Was darf, Deiner Meinung nach, ein modernes Computerspiel maximal kosten?

- ☐ bis 50 Mark
- ☐ bis 80 Mark
- ☐ bis 100 Mark
- ☐ mehr als 100 Mark

### 13 Wie wichtig sind die Anzeigen in der POWER PLAY für Dich?

- ☐ Kann ich leicht drauf verzichten. Bringt nichts.
- ☐ Gehört zum Heft dazu. Ich schau ab und an mal rein.
- ☐ Anzeigen im Heft finde ich wichtig. Ich nutze diese Seiten regelmäßig um mich über Angebote zu informieren

**Anschrift** (die Adresse wird nur für die Verlosung verwendet):

Name: \_\_\_\_\_ Vorname: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden. Natürlich werden alle Daten vertraulich behandelt.

Unterschrift: \_\_\_\_\_



# 14 Wie informierst Du Dich, wenn Du Dir ein neues Spiel kaufen willst?

- ☐ über Tests in Fachzeitschriften
- ☐ Werbung in Zeitschriften
- ☐ TV-Werbung
- ☐ Empfehlung durch einen Freund
- ☐ Leihe mir das Spiel bei einem Verleih-Geschäft und spiele probe
- ☐ über Demos auf einer CD
- ☐ über Homepages der entsprechenden Hersteller

# 15 Wie regelmäßig kaufst Du die POWER PLAY?

- ☐ Ich habe ein Abo
- ☐ Ich kaufe das Heft jeden Monat am Kiosk
- ☐ Ich kaufe das Heft fast jeden Monat
- ☐ Ich kaufe das Heft gelegentlich
- ☐ Ich kaufe das Heft fast nie
- ☐ Ich bekomme das Heft geschenkt, oder leihe es mir aus

# 16 Schätze doch mal, wieviele Deiner Freunde, Geschwister etc. Deine POWER PLAY auch noch lesen.

- ☐ Niemand sonst
- ☐ Noch eine(r)
- ☐ Noch zwei
- ☐ Noch drei
- ☐ Mehr als vier

# 17 Wie wichtig ist für Dich der Inhalt der aktuellen Heft-CD?

- ☐ sehr wichtig, Ich mache den Kauf des Heftes vom CD-Inhalt abhängig
- ☐ wichtig, aber ich kaufe das Heft auch wenn es nichts interessantes auf der CD gibt
- ☐ ist mir egal, ich kaufe das Heft auch so

# 18 Bewerte die Rubriken der POWER PLAY nach dem Schulnotenprinzip 1 (sehr gut) bis 6 (ungenügend)

Titelbild \_\_\_\_\_

CD-ROM \_\_\_\_\_

Editorial \_\_\_\_\_

Inhalt \_\_\_\_\_

CD-Inhalt \_\_\_\_\_

News \_\_\_\_\_

Previews \_\_\_\_\_

Tests \_\_\_\_\_

USA-Berichte \_\_\_\_\_

Interview \_\_\_\_\_

Tips & Tricks \_\_\_\_\_

Erste Hilfe \_\_\_\_\_

Steckbrief \_\_\_\_\_

Leserpost \_\_\_\_\_

Power Data \_\_\_\_\_

Vorschau \_\_\_\_\_

# 19 Wenn Du Zugriff auf einen Online-Dienst hast und schon einmal unsere Homepage gesehen hast, wie würdest Du diese benoten?

Homepage \_\_\_\_\_

# 20 Hättest Du gerne noch andere Themen in der POWER PLAY?

- ☐ Kino/Film
- ☐ Comicszene
- ☐ Bücher
- ☐ Musik
- ☐ TV
- ☐ Brettspiele
- ☐ Postspiele
- ☐ Sport
- ☐ andere Themen, nämlich \_\_\_\_\_

# 21 Welche Spielegenres interessieren Dich am meisten?

	Sehr	geht so	gar nicht
Action- und Ballerspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Actionadventures	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adventures	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rollenspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Strategiespiele (Echtzeit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Strategiespiele (Runden)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Denk- und Logikspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rennspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jump'n'Runs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Simulationen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interaktive Filme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prügelspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## 22 Wie schätzt Du unsere Wertungsqualität ein? Verläßt Du Dich blind auf die POWER PLAY-Wertung?

- ☐ Wertungen sind korrekt und kompetent, ich verlasse mich immer darauf
- ☐ Wertungen sind ganz ok, ich orientiere mich meistens danach
- ☐ Wertungen sind mäßig, ich verlasse mich nie darauf

## 23 Wie gefällt Dir die optische Gestaltung der POWER PLAY?

- ☐ klasse, gibt's nichts zu meckern
- ☐ ganz gut
- ☐ zu chaotisch und zu unübersichtlich
- ☐ zu langweilig
- ☐ das Layout ist mir eigentlich egal

## 24 Wenn Du die POWER PLAY layouten dürftest, was würdest Du ändern, bzw. besser machen?

---



---



---



---



---



---

## 25 Wir sind nicht das einzige Fachmagazin am Markt. Welche anderen Zeitschriften kennst, liest, oder kaufst Du?

	kenne ich	lese ich	kaufe ich
PC Action	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC Games	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC Joker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Games Illu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bravo Screenfun	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Anderes 

---

---



---

## 26 Wie wichtig ist Dir die Aktualität eines Testberichtes in einem Fachmagazin?

- ☐ Ich will einen Test möglichst früh lesen, auch auf die Gefahr hin, daß das Spiel erst in drei Monaten zu kaufen ist
- ☐ Ich will einen Test erst lesen, wenn das Spiel auch im Laden steht und ich es kaufen kann
- ☐ Ich würde einen späten Test in Kauf nehmen, wenn die Aktualität der anderen Berichte (News, Previews, etc.) gewährleistet ist

## 27 Findest Du die lockere Ansprache in der POWER PLAY gut, oder möchtest Du lieber eine „seriosere“ Tonart?

- ☐ Mir macht es nichts aus, wenn ich mit „Du“ angesprochen werde
- ☐ Ich hasse die persönliche Ansprache. Ich bestehe auf einem „Sie“.

## 28 Jetzt noch einige persönliche Fragen. Wie alt bist Du?

- ☐ 6 bis 10 Jahre
- ☐ 11 bis 13 Jahre
- ☐ 14 bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 19 Jahre
- ☐ 20 bis 24 Jahre
- ☐ 25 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter


## 29 Auf welche Schule gehst Du, bzw. welche Ausbildung machst Du/hast Du gemacht?

- ☐ Grundschule
- ☐ Hauptschule
- ☐ Realschule
- ☐ Gymnasium
- ☐ Hochschulreife/Abitur
- ☐ Lehre
- ☐ Studium
- ☐ Beruf

## 30 Wieviel Geld hast Du im Monat zur freien Verfügung und gibst Du für die Computerspielerlei aus?

	Habe ich	gebe ich für Spiele aus
0 bis 30 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30 bis 60 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
60 bis 100 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
100 bis 200 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
200 bis 500 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
500 bis 1000 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mehr als 1000 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





# RASANTER SPIELE-PC ZU GEWINNEN

## SO EINFACH GEHT'S

In der Datei README.TXT (zu lesen z.B. mit „ED T“ unter MS DOS oder „WordPad“ unter Windows 95) findet Ihr alle nötigen Informationen zur Installation, zum Wettbewerb und auch Tips & Tricks. Jeder kann nur einmal mitmachen. Ausgenommen sind Mitarbeiter von Software 2000 und der MagnaMedia Verlag AG. Wer die Daten auf der Diskette fälscht, wird ebenfalls ausgeschlossen. Solltet Ihr keine Heft-CD haben, findet Ihr die SWING-Wettbewerbsversion auch auf der SOFTWARE 2000-Homepage. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Der Wettbewerb geht über insgesamt 10 Level. Immer nach Erreichen des letzten Levels endet SWING automatisch. Wer mit seinem Punktestand zufrieden ist, kann den Highscore dann zusammen mit der Adresse auf einer Diskette (HD 3.5") speichern und an

**Software 2000**

**Stichwort: SWING & Power Play**

**Postfach 110**

**23691 Eutin**

senden. Derjenige, der über alle Level hinweg die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. **Einsendeschluß: 15. 08.1997**

## 1. PREIS

**SEH PENTIUM 166 • MINI TOWER 16MBYTE RAM  
• 1,2GBYTE FESTPLATTE 8-FACH CD-ROM  
• 2M BYTE GRAFIKKARTE • TASTATUR • MAUS**

## 2.-25. PREIS

**JE 1X SWING**



SOFTWARE 2000



Chris Roberts,  
bislang kreativer  
Kopf hinter  
Origins „Wing  
Commander“-  
Serie, gründete  
seine eigene  
Spiele-Company  
Digital Anvil

# CHRIS

## Digital Anvil – Micro S



Digital Anvil: John Miles, Erin und Chris Roberts, Tony Zurovec



Brenda Garneau

Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.



In diesem Studio werden Sounds und Musik für Digital Anvils Spiele kreiert

Nachdem Roberts einen Publishing-Deal über mehrere Titel mit Microsoft abgeschlossen hat, die auch als Investoren in Roberts Firma Digital Anvil fungieren, trommelt er nun sowohl einige der führenden Designer der Spiele-Industrie als auch den Film-Director Robert Rodriguez zusammen, die fortan für Digital Anvil arbeiten werden. Online-Multiplayer-Spiele und Interactive Movies sollen die ersten Produkte dieser fruchtbaren Zusammenarbeit werden. Neben Rodriguez, der Filme wie „El Mariachi“, „Desperado“ und „From Dusk ‘Til Dawn“ zu seinen Werken zählen kann, sind Chris’ Bruder Erin Roberts (Associate Producer von „Strike Commander“, Producer von „Privateer“ und Designer/Producer von „Privateer II: The Darkening“), Tony Zurovec (Designer/Producer/Director der „Crusader“-Serie) und John Miles, dessen Name immer dann fällt, wenn in der Computerspielbranche von Sound und Musik die Rede ist und von dessen Grafik-Technologie solche Titel wie „PGA Tour Golf“ und die „Wing Commander“-Serie profitierten, mit am Start. Ein klangvolles Line-Up um Design-Veteran Chris Roberts, der sich hinter Bill Gates’ Toren nun die Erfüllung seiner Wunschträume erhofft.

**Power Play:** Chris, kannst du mir zunächst einmal erzählen, wie es zu deiner Trennung von Origin kam und wie deine Company Digital Anvil entstand?

**Chris Roberts:** Ich bin Mitte letzten Jahres gegangen. Origin wurde von Electronic Arts im September 1992 gekauft. Ich hatte zu der Zeit einen Vierjahresvertrag laufen, der eben Mitte letzten Jahres auslief. Ich wollte gewisse Dinge an meinen Produkten verändern, mit einer anderen Methode an die Dinge herangehen. Kleinere Teams, talentiertere Leute und mehr Zeit, um die Spiele fertigzustellen. Ich wollte mich einfach nicht mehr mit Sätzen wie „Wir machen dieses

Spiel in neun Monaten, maximal innerhalb eines Jahres“ selbst reinlegen. Wir gestehen uns jetzt lieber zwei Jahre zu, um ein wirkliches Killer-Spiel zu erschaffen, als neun Monate zu veranschlagen, um dann ein Jahr Verspätung zu haben. Nachdem ich von Origin wegging, stellte ich mein Team zusammen und redete mit verschiedenen Firmen, von Electronic Arts über Sierra bis zu Microsoft, ob sie unsere Spiele nicht in Zukunft veröffentlichen wollten.





# ROBERTS

## softs große neue Spielehoffnung

**PP: Und du hast dich für Microsoft entschieden...**

**Chris:** Ja. Wir stellten den Kontakt her und Microsoft ging sehr mit unseren Vorstellungen und unserer Ansicht, wohin sich die Zukunft der Spiele entwickeln wird, konform. Ed Fries, der General Manager von Microsofts Entertainment-Bereich, hat da die Zeichen der Zeit ganz richtig erkannt.

**PP: Eine Allianz mit Microsoft ist schon eine große Sache. Eure Distribution über den ganzen Planeten wäre damit wohl gesichert...**

**Chris:** Glücklicherweise habe ich mit der „Wing Commander“-Serie, Tony mit seinen „Crusader“-Spielen und Erin mit seiner Arbeit zu „Privateer“ eine wirklich großartige Vergangenheit im Spielebereich. So gab es eine ganze Reihe von Publishern, die sehr gerne mit uns gearbeitet hätten.

**Ed Fries:** Wir von Microsoft denken unsererseits, daß es eine große Sache ist, mit Chris Roberts zusammenzuarbeiten (lacht).

**Chris:** Wir wollten vor allem jemanden, der schon eine Weile im Geschäft ist und über viel Erfahrung verfügt. Jemanden, der sehr qualitätsbewußt ist, der gewillt ist, genug Zeit und Geld zu investieren, um diesem Qualitätsanspruch gerecht zu werden. Bei Electronic Arts und Origin wurden diese Faktoren nicht immer berücksichtigt, der Zeitdruck war oft groß. Ich will gar nicht sagen, daß es unbedingt ihre Schuld ist. Man ist eben im Zyklus der restlichen Produkte gefangen und

um da raus zu kommen, müßte man ein ganzes Jahr lang gar keine Spiele mehr erscheinen lassen. Finanziell ist so etwas natürlich nicht zu vertreten. Bei Digital Anvil können wir von ganz vorne anfangen. Es steht noch nichts auf der Releaseliste, der Produktzyklus kann ganz nach unseren Vorstellungen festgelegt werden. Wir können beispielsweise sagen, „Unser erstes Spiel erscheint in zwei Jahren“. Als ich mich mit Ed Fries zusammengesetzt habe, sagte er, „Ich möchte gar nicht, daß Microsoft viele Spiele veröffentlicht. Eher wenige mit einem sehr hohen Qualitätsanspruch, die bei den Leuten einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Der Name soll für Qualität bürgen, wir wollen etwas damit bewegen. Ich möchte auf die E3 gehen und von unseren Produkten regelrecht weggeblasen werden. Ich werde mein Möglichstes tun und dabei helfen, daß wir zusammen da hin kommen.“ Digital Anvil ist also als eine Art Boutique zu sehen, die drei oder vier exklusive Kollektionen pro Jahr verkauft. Wenn die Qualität erst einmal stimmt, wollen wir zu einem Mekka für kreative Talente werden, Leute wie ich, Tony Zurovec oder John Miles sollen angezogen werden, es soll ihr Traum werden, bei einem kleinen, konzentrierten Team wie wir es sind,

CHRIS ROBERTS



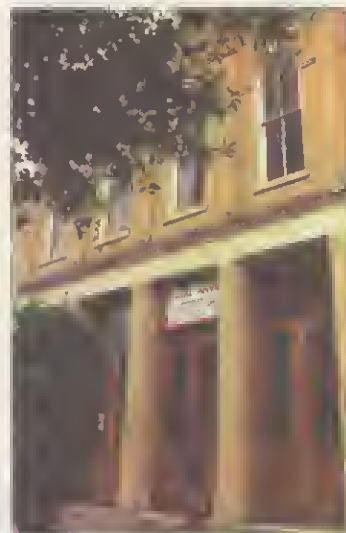
Chris hat gut lachen: Nach seinen weltweiten „Wing Commander“-Erfolgen bei Origin wartet der Gigant Microsoft mit den besten Konditionen für seine neue Firma Digital Anvil auf.



Ein typischer Arbeitsplatz im DA-Office

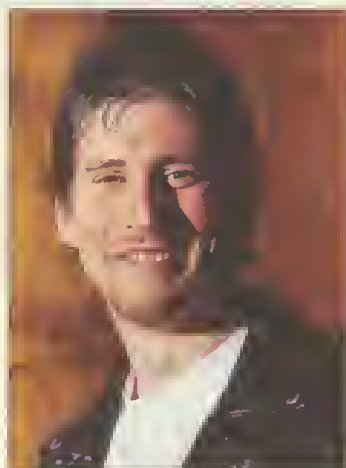


In diesen vier Wänden wird Spielegeschichte geschrieben



Austin-Charme: Das atmosphärische Firmengebäude

„Die Verbindung mit Microsoft wird beiden Seiten zugute kommen“



„Crusader“-Vater Zurovec



„Crusader“: Der Bösewicht war eine Frau

„Crusader“:  
Anleihen bei der  
„Ultima VIII“-  
Engine



mitarbeiten zu können. Microsoft nimmt die Spieleindustrie sehr ernst und wir wollen ihnen helfen, die Position des Marktführers in diesem Bereich zu erlangen. Die Verbindung wird also beiden Seiten zugute kommen.

**PP: In eurem Presse-Release steht, daß ihr Online-Spiele und Interactive Movies produzieren werdet. Welche Rolle wird dabei das Microsoft Network spielen?**

**Ed Fries:** Die „Internet Gaming Zone“ ist eine gehührenfreie Site, in der man Leute treffen kann, um mit ihnen Multiplayer-Spiele zu zocken, solange diese internetfähig sind, versteht sich. Es werden keine Gehühren beim Spielen anfallen, denn wir denken, daß die Internet-Spielefunktion eine Gratiszugabe zu jedem Programm sein sollte, bei dem sie Sinn macht. Wir werden mit einigen unserer bisherigen Spiele an den Start gehen. „Monster Truck“ und „Golf“ aus dem letzten Jahr beispielsweise, und einer Sammlung von Karten- und Brettspielen, die auch umsonst sind. Wir haben jetzt schon 200 000 User, eine faszinierende Zahl. Ungefähr 2000 User befinden sich in den Abendstunden zugleich auf der Site, die wir ständig erweitern.

Die Digital-Anvil-Titel werden dort in absehbarer Zukunft auch vertreten sein. Wir sind außerdem gerade dabei, Spieleprogramme zu konzeptionieren, die speziell auf das Internet zugeschnitten sind und die es nicht im Laden zu kaufen geben wird. Jedenfalls werden sie nicht im eigentlichen Sinne im Laden erhältlich sein, im Moment ist es für uns einfach noch ein bißchen früh, darüber zu reden. Überdies wird man dafür ein eigenes Handelsmodell erschaffen müssen. Es muß für die Entwickler schließlich irgendwie eine gewisse Summe abfallen, mit der sie ihre Projekte finanzieren können. Die „Internet Gaming Zone“ ist also ein wesentlicher Bestandteil unserer Strategie, in der Digital Anvil mit Sicherheit eine entscheidende Rolle zukommen wird.



Tony Zurovec brütet über einem Konzept

**PP: Chris, es gab allerhand Kritik an den letzten Folgen deiner „Wing Commander“-Serie. Der Name Hollywood fiel dabei immer wieder und daß die Leute in den Videotheken für weniger Geld bessere „Filme“ geboten bekommen würden...**

**Chris:** Hm, ich bin mit dieser Kritik nicht einverstanden. Für mich ist in einem Computerspiel vor allem die Story sehr wichtig, darauf lege ich Wert, seitdem ich selbst angefangen habe zu spielen. Ich habe mit Infocom-Adventures begonnen, die ja rein auf Text basierten. In der nächsten Generation, also in Grafikadventures oder Spielen wie „Wing Commander I“ übernahmen handgemalte Animationen die Rolle des Geschichtenerzählens, während die Action in 3D stattfand. Für mich ist die Umsetzung einer Story in einen Film eine subtilere Methode, eine Geschichte zu erzählen. Der Film ersetzt die Animationen, damit einige zusätzliche Ausdrucksformen und mehr Charakter ermöglicht werden können. Das alles hat natürlich mit dem Spiel selbst wenig zu tun. Für mich ist es mehr so wie die Umstellung von VGA auf SVGA. Es ist nur eines der vielen Mittel, mit denen man das Spielerlebnis noch verbessern kann. Das Problem der letzten zwei oder drei Jahre ist, daß viele Leute einfach nur einen kompletten „Film“ als Spiel verkauft haben. Keine Spur von Spiel. Somit haben die Filmsequenzen einen schlechten Ruf bekommen. Du zum Beispiel, Brenda, hast mir gesagt, daß du „Wing Commander III“ gut fandest. Bei „Wing Commander IV“ würde ich eher kritisieren, daß EA das Ganze in weniger als einem Jahr fertiggestellt haben wollte, was von vorn herein die Verwendung einer neuen Technologie ausschloß. Wir haben also die ganze Zeit damit verbracht, den Wert unseres Produktes irgendwie zu erhöhen, damit die Kunden etwas für ihr Geld geboten bekommen. Mit Digital Anvil werden wir in einer Position sein, in der wir so etwas nicht machen werden müssen. Hier kann ich dir eine großartige Story, eine großartige Technologie und ein großartiges Gameplay gleichzeitig bieten. Wenn man die Kritik zu „Wing Commander IV“





**Crusader:**  
Im Rebellen-  
stützpunkt  
erhieltet ihr  
neue Auf-  
träge



**Crusader:** Frittierte Gegner



**Crusader:** Die Rebellenbar



**Crusader:** Viel Action, wenig  
Puzzles

zusammenfaßt, heißt es immer wieder: „gute Story, aber die Engine ist der des dritten Teils zu ähnlich“. Ich möchte nicht, daß mir so etwas noch einmal passiert, daß ich noch einmal zu so etwas gezwungen werde. Die Möglichkeiten, genau das zu vermeiden, sehe ich jetzt bei Microsoft.

Wenn man Spiele im Allgemeinen betrachtet, ist die Story, das Einbinden des Spielers in die Geschehnisse, eine Welt, ein Universum, immer ein sehr wichtiger Bestandteil, egal ob es sich dabei um Rollenspiele, Adventures oder Actionspiele handelt. Man darf dabei nur nie vergessen, daß die Cinematics und der ganze Filmkram nie das Gameplay ersetzen sollte, diese Dinge sollten lediglich dazu dienen, das Gameplay zu unterstützen, das Erlebnis reichhaltiger zu machen. Ich glaube also wirklich nicht, daß meine Art, eine Story zu erzählen, der falsche Weg ist. Ich wurde nur in die unglückliche Lage versetzt, entscheiden zu müssen, welcher der beiden Komponenten die größte Aufmerksamkeit zukommen soll. Jetzt muß ich diese schwere Wahl nicht mehr treffen. Ich kann jeden Aspekt berücksichtigen und dabei wachsen.

**PP:** Eine Sache ist einzigartig bei Digital Anvil. Ihr habt einen echten Director, nämlich Robert Rodriguez, in euren Reihen...

**Chris:** Stimmt. Ich kenne Robert seit fünf Jahren. Er lebt in Austin und ist auch dort geboren, wir bewegten uns privat in der gleichen kreativen Szene. Bei den Arbeiten zu „Wing III“ habe ich schon einige Zeit mit ihm verbracht, da ich mir damals nicht ganz sicher war, ob ich selbst Regie führen soll. Schließlich habe ich es getan, doch Robert war einer meiner Wunschkandidaten. Das war noch vor seinem großen Erfolg in Hollywood. Er interessiert sich sehr für Spiele, also bot es sich geradezu an, daß wir jetzt bei Digital Anvil etwas zusammen machen. Er kann

mit einem sehr kleinen Budget großartige Geschichten erzählen. Wir zählen sehr auf ihn, denn wir wollen definitiv den Produktionsstandard eines „Wing IV“ erzielen, jedoch nicht zum gleichen Preis, wenn ich es einmal so ausdrücken darf. Wir betrachten uns als kreative Gruppe, die alle Aspekte der Unterhaltung abdecken kann. Ob die Leute vor einem Bildschirm, vor einer Kinoleinwand oder vor einer Musikanlage sitzen ist doch egal – es zählt einzig nur gute Unterhaltung zu liefern. Wenn wir es schaffen ein Universum zu kreieren, das zu einem exzellenten Spiel verhilft, kann das genauso gut ein guter Kinofilm werden. Robert wird uns dabei unter die Arme greifen. Wir sind gerade in einer sehr frühen Phase eines Projektes, das wir als Spiel und als Film herausbringen werden. „Star Wars“ ist ein klassisches Beispiel. Jeder liebt es so sehr, daß er es kaum erwarten kann, sich die Filme nochmal im Kino anzuschauen, egal wie oft er sie vorher schon gesehen hat. Diese Leute spielen auch die Lucas-Arts-Spiele und lesen die Bücher zu diesem Thema. Wir sehen uns als Company, die es sich zum Ziel gemacht hat, Unterhal-



**Crusader:** Im Büro  
der Konzernbosse  
wird aufgeräumt



„Microsofts Vorhaben unterscheiden sich gänzlich von denen einer Firma wie EA“



Privateer 2 (1996)



Chris' "kleiner" Bruder Erin Roberts

tungserlebnisse zu schaffen, die jegliche Bindung an ein einzelnes Medium überwinden können. Das ist unser hochgestecktes Ziel. Unser Hauptaugenmerk liegt dabei auf der PC-Unterhaltung, die Leute sollen 30 Stunden gefangengenommen werden und sich danach wundern, was in den letzten zwei Wochen mit ihnen passiert ist (lacht).

**PP: Wenn du dich alleine in deinem Kämmerlein befindest, Chris, denkst du dann nicht manchmal angstvoll, „Ich habe eine immens erfolgreiche Serie geschaffen, hoffentlich gelingt es mir ein zweites Mal“?**

**Chris:** (Lacht) Nein, dazu bewegt sich alles zu schnell. Wenn man Computerspiele macht, denkt man sich ständig, „ich muß daran glauben, daß ich das schaffe“, das Motto heißt, „Ich denke, ich schaffe das“. In Wirklichkeit weiß man das vorher nie so genau, man muß ja erst einmal program-

mieren. Man hofft nur, das Spieldesign wird klappen, aber man ist sich nicht sicher. Es ist also nicht verwunderlich, daß Spieldesigner, die bereits ein oder zwei Erfolge feierten, sehr zuversichtlich in ihr nächstes Projekt sind, da ja alles immer nur auf den Glauben aufbaute, daß man es schaffen kann. Es ist, wie wenn man über eine Schlucht laufen kann, nur weil man glaubt, man kann es. Das wichtigste ist eine Umgebung, die einem erlaubt, sich genug Zeit zu nehmen, um Fehler zu vermeiden. In gewisser Weise träumte ich also schon immer von Digital Anvil. Auch für die anderen wie Tony und meinen Bruder Erin ist diese Vorstellung sehr attraktiv. Es ist toll sagen zu können, „wir werden uns die nötige Zeit lassen, gute Spiele zu machen“ und, „wir sind nicht 30 Leute, sondern nur vier im ersten Jahr und später max. acht.“ Das ist sehr gegensätzlich zu dem, was bei den meisten Spielefirmen passiert.

**PP: Es wird viel über die Pläne von Microsoft im Spielmarkt geredet...**

**Chris:** Ja, Microsofts Vorhaben unterscheiden sich gänzlich von denen einer Firma wie EA. EA tendiert dazu, kleinere Firmen aufzukaufen und sie sich danach einzuverleiben, wodurch keine Individualität bewahrt werden kann. Microsoft macht das anders. Sie sagen „laß uns mit den talentiertesten Leuten eine Partnerschaft eingehen, belasse ihnen ihre gewohnte Umgebung, lasse sie ihre maximal mit 40 bis 50 Leuten bestückte Firma haben. Sie müssen ihre Identität bewahren. Dann geben wir ihnen den finanziellen Rahmen, um gute Spiele machen zu können, übernehmen die Distribution und das Marketing.“ Sie möchten nicht, daß wir Angestellte werden, was ja in der übrigen Unterhaltungsindustrie auch kein Usus ist. Musiker sind auch keine Angestellten der Plattenfirma. Sie haben einen Vertrag mit ihnen und so sieht es auch bei den Filmemachern oder Leuten aus, die für das Fernsehen arbeiten. Nur so entsteht der Sinn für kreative Freiheit und Unabhängigkeit, ohne auf die finanzielle Stärke und Macht einer Firma wie Microsoft verzichten zu müssen. Es gibt auch schon einen Trend unter den erfahreneren Designern in diese Richtung zu verzeichnen. Alte Strukturen beginnen aufzubrechen und erneuern sich in anderer Form sozusagen.



Privateer 2: Erin überraschte mit einer schnellen und schönen Engine

Bei den Videos ließ Erin sich vom Werk des Bruders beeinflussen







**Wing Commander IV: Enttäuschend wenig Neues für die Serien-Fans**

**PP: Welcher Art werden deine neuen Projekte sein, Chris?**

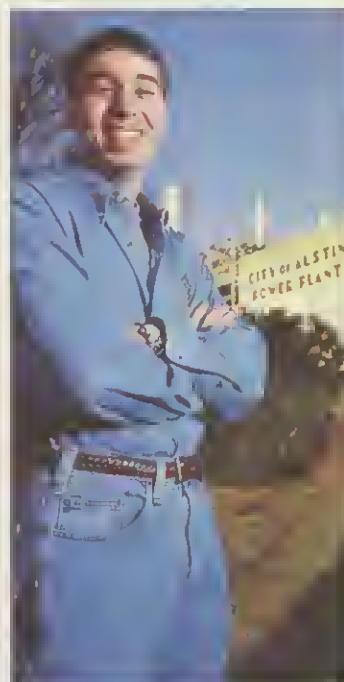
**Chris:** Ich kann dir nur eine vage Beschreibung geben. Mehr kann ich jetzt noch nicht verraten, da wir uns mit allem noch in absoluten Anfangsstadien befinden. Wir beginnen mit gleichzeitig drei Projekten und unser Ziel ist es, in jedem Jahr drei bis vier Titel herauszubringen. Das erste Produkt ist ein 3D-Space-Combat-Exploration-Spiel mit einem ähnlichen Präsentationsstil wie „Wing Commander“ oder „Privateer“, jedoch mit einer sehr, sehr starken Multiplayer-Komponente, einem ganzen Universum im Internet. Es wird ein einzigartiges und erfrischend neues Interface bieten, das eine Art „Wing Commander“-Spiel einfacher zugänglich macht. Wenn man nicht von vornherein mit Flugsimulatoren vertraut ist, ist es sicher ein wenig schwer, mit einem solchen Spiel zurechtzukommen. Ich denke, daß Spiele wie „Diablo“ oder „Command&Conquer“ gerade deswegen so viel Erfolg hatten, weil sie es geschafft haben, durch leichte Zugänglichkeit zwei echte Spezialisten-Genres wie Rollen- und Strategiespiele für eine breitere Spielergemeinde zu eröffnen. Sie sind heide leicht zu erlernen und zu spielen. Der Zugang war zwar leicht, was noch lange nicht heißt, daß diese Spiele weniger Tiefe als andere besaßen. Man verstand es brillant, dem Spieler die Anfangsängst, die erste Hemmschwelle zu nehmen. Das wollen wir auch erreichen. Dieses erste Projekt wird zwar in Ansätzen vertraut sein und doch wesentlich Neues bringen. Für mich war es logisch, solch ein Spiel für Digital Anvil zu machen, da ich für diese Art Spiele bekannt bin. Ich bringe diesmal nur eine Menge Dinge ein, bei denen die meisten Leute erst einmal die Augenbrauen hochziehen werden. Es wird jedenfalls nichts in der Art werden, die man von einem „Wing Commander V“ erwartet hätte. Das wird

großartig. Das zweite Produkt ist ein Echtzeit-, 3D-, Strategiespiel mit Flottenkämpfen, Ressourcenmanagement und Forschung. Ganz sicher wird auch hier der Schwerpunkt auf der Multiplayer- und Internet-Komponente liegen. Es wird definitiv kein „Command&Conquer“ oder „Warcraft“-Klon werden. Wir werden bei Digital Anvil auf keinen Fall Spiele machen, die so ähnlich wie die eines anderen Herstellers sind. Wir werden uns auch im Action- und Strategie-Genre hewegen, aber wir werden niemanden zu kopieren versuchen. Das dritte Spiel ist Tony Zurovecs Projekt, eine Art 3D-Action-Spiel mit einem „Car Wars“-Feeling, das 50 Jahre in der Zukunft spielt. „Crusader“ war ja ebenfalls schnelle Action mit vielen Dingen, die explodieren. Das funktioniert immer. Tony mag diese schnellen Action-Spiele, aber ich denke, diesmal wird er etwas abliefern, das mehr Tiefgang als „Crusader“ hat. Die Gesellschaft ist am Zerfallen, der Spieler fährt als ein Typ durch die Gegend, der jede Art von Job annimmt. Er wird sein Auto immer mehr aufmotzen, Waffen anschrauben und für allerlei Furore sorgen. Das erste Spiel ist für den Herbst 1998 vorgesehen, das zweite irgendwo dahinter, aber noch im gleichen Jahr und das dritte am Anfang des Jahres 1999.

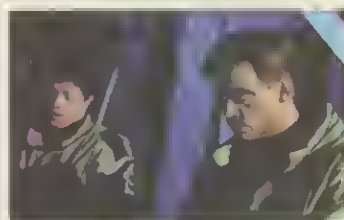
**PP: Wenn du rein hypothetisch irgendeinen Spieledesigner in dein Team aufnehmen könntest, wer würde das sein?**

**Chris:** (Lacht) Oh, Gott! Wahrscheinlich wäre es ein Stechen zwischen Peter Molyneux und Larry Holland. Ich war schon immer tief beeindruckt von Peter Molyneux' Arbeit und Larry Holland hat, vor allem in den alten Tagen von „Battle Hawks 1942“ wirklich großartige Spiele ins Leben gerufen. Einige seiner Sachen haben mich zu „Wing Commander“ inspiriert, im Gegenzug erkannte ich einige Elemente von mir bei „X-Wing“ wieder.

Brenda Garneau/fh



**Chris Roberts hat neue Power getankt und ist hochmotiviert**



**Wing Commander IV**



**Wing Commander IV**



Peter Steinlechner

**Sommer, Sonne,  
Sonnenschein –  
lädt das nicht zum  
Schreiben eines  
Leserbriefes ein?  
Genug gedichtet:  
Hier wieder die  
aktuelle Power  
Post!**

### SO ERREICHT IHR UNS

#### Post:

MagnaMedia Verlag AG  
Redaktion Power Play  
Kennwort: **Power Post**  
Postfach 1304  
85531 Haar bei München

#### Fax:

089/4613-5046

#### eMail:

75162.405@compuserve.com

Bei eMails bitte unter Betreff das  
Kennwort **Power Post** angeben.  
Wir behalten uns vor, Leserbriefe  
gekürzt zu veröffentlichen.

# Power Post

## Soundtrack

Ich interessiere mich als großer Musikfan für die Soundtracks aus Computerspielen. Nur muß ich leider feststellen, daß diese Tracks, wenn es zu einem Spiel mal Musik auf CD geben sollte, nur sehr schwer oder gar nicht aufzutreiben sind. Wenn ich in Geschäften nachfrage, bekomme ich nur ein verwirrtes und unwissendes Gesicht zu sehen. Selbst im Soundtrack-Spezialversand kann man diese Scheiben nicht kaufen. Ich frage mich, warum? Wenn sich ein Spiel gut verkauft und sich die Musik für eine Soundtrack-CD eignet, warum kann man sie dann nicht im Laden kaufen? Die einzige Ausnahme ist jetzt „Command & Conquer“ mit der CD. Bei „The Dig“ bin ich nur durch Zufall rankommen. Bei „Turrican“ oder „Wing Commander“ ist es hoffnungslos.

STEFAN JAROSIEWICZ, DARMSTADT

Da können wir leider nicht weiterhelfen. Uns geht's nämlich genauso: Auf Soundtrack-CDs von Spielen stoßen auch wir nur zufällig. Vielleicht ändert sich das ja, falls der „Command & Conquer“-Sampler ein Erfolg wird. Eventuell wachen die dann Hersteller auf und versuchen ebenfalls, mit ihren teilweise exzellenten Kompositionen eine handvoll Dollar nebenbei zu verdienen. Außerdem finden sich bei immer mehr Spielen statt lauer GeneralMIDI-Klänge gleich Audioclips auf dem Silberling; die kannst Du so, wie sie sind, in Deinen CD-Player schieben.

## Gewaltsam

Da schlage ich die Power Play 05/97 auf und was sehe ich im Editorial? Einen Versuch, das Computerspielebusiness moralisch ins rechte Licht zu rücken! Ich lasse jetzt keinen Kommentar über die Medien in diesem Leserbrief aus, sondern gehe direkt auf das von Euch gesagte ein. Ja, es ist falsch ein Spiel durch möglichst hohe Blutanteile verkaufen zu wollen. Leider Gottes ist es aber genau das, was die 10-16jährigen an diesen Spielen so fasziniert. In meinem Wohnort gab es bei einem Computerhändler für eine Weile die Möglichkeit, ein längst indiziertes

Ballerspiel von 3D Realms für einen kleinen Betrag im Netz zu spielen. Der Händler bewarb das sogar im Fenster. Diese Möglichkeit wurde vor allem von der oben genannten Altersgruppe genutzt und auf meine Frage, wie das denn mit der Legalität so wäre, versicherte man mir, daß dies alles in Ordnung sei, da man für die unter 16jährigen (!) eine Einwilligung der Eltern verlange. Irgendwann trat dann das Jugendamt in Erscheinung, mit der Folge, daß der Titel nicht mehr gespielt werden durfte. Seitdem gibt es weiterhin die Möglichkeit dort zu spielen, aber halt nur noch Rennspiele und ähnliches. Die Folge: Es sind nicht mehr halb so viele Jugendliche anwesend. Auch heute spiele ich noch sehr gerne ein Spiel von id (wiederum: indiziert) mit Freunden im Netzwerk, aber dabei geht es uns nicht mehr ums Blut, sondern viel mehr um den Wettbewerb, wer denn besser ist. Natürlich kommen auch dabei Sätze zustande wie: „Mann, ist der geil zerplatzt!“, was dann aber doch mehr situationsbedingt ist. Genauso gerne spielen wir „C&C II“ oder „Diablo“. Für diese ganzen 3D-Programme ist doch eine gewisse Reife des Spielers von Nöten, daher ist eine Zugangsbeschränkung von der BPJS meines Erachtens nur ein klägliches Versäumnis seitens des Staates, der sein Ziel aber gänzlich verfehlt.

PHILIP KEMPERMANN, OBERURSEL/Ts.

Indizierte Spiele sind nicht verboten, sondern dürfen nur Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht und außerdem nicht mehr beworben werden. An sich wäre das kein Problem, nur bedeutet die Indizierung heutzutage, daß kaum ein Händler die betroffenen Programme mehr im Regal hat und nur unter dem Ladentisch verkauft. Die großen Kaufhausketten akzeptieren indizierte Software überhaupt nicht. Die einzige Lösung wären bei der momentanen Situation Läden, in die nur Erwachsene dürfen; daß diese „Videotheken“-Lösung nicht der Weisheit letzter Schluß ist, kann wohl jeder nachvollziehen. Dazu kommt die altherkannte Tatsache, daß indizierte Software gerade für jüngere Spieler den Reiz des Verbotenen auslöst.



Manchmal gibt es Probleme, für die sich keine einfache Lösung finden läßt. Vermutlich müssen wir mit der derzeitigen Situation noch länger leben. Schade, daß ausgerechnet hierzulande die strengsten Gesetzesvorschriften für Computerspiele gelten.

## Afrolook in 3D

Seit ich stolzer Besitzer einer 3Dfx-Karte bin, suche ich immer (auch im allerkleinsten Preview) nach dem Hinweis auf geplante Beschleunigervarianten. Und so etwas las ich in Eurer Vorschau auf „Interstate 76“. Um so enttäuscht war ich nach dem Lesen des Testberichts: Kein Hinweis auf Unterstützung oder geplante 3Dfx-Patches, wenigstens im Extrakasten hätte doch was stehen können. „Comanche 3“ im letzten Heft wurde da viel genauer betrachtet. Da stand sogar, warum der Voodoo-Chip nicht unterstützt werden kann. Klar, Ihr könnt nicht einen Bericht wie den anderen runterleiern, aber die technische Seite der Programme sollte regelmäßig zumindest im Wertungskasten unter „Extras“ angegeben sein.

JOCHEN GIND

Von „Interstate 76“ gab es bis zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe noch keinen Patch mit 3D-Unterstützung, obwohl der nach offiziellen Angaben von Activision bereits Mitte Mai hätte fertig sein müssen. Falls alles klappt, findet Ihr das Update auf der nächsten Power-Play-GD.



„Interstate 76“: Noch gibt es keine 3D-beschleunigte Variante

## Prozessor-Power

Der Grund meines Schreibens ist der, daß ich mich über „Erste Hilfe: Original ist Original“ geärgert habe. Daß der Cyrix ein Imitat ist, wollen wir mal dahingestellt lassen, aber mit Sicherheit ist er sehr leistungsfähig und kein Häufchen Stroh! Preislich betrachtet habt Ihr natürlich recht, Intel ließ sich die Prozessoren schon immer in Gold aufwiegen. Um es kurz zu machen: Ich

halte die Behauptung, Cyrix-, IBM-, AMD-Prozessoren seien des öfteren inkompatibel, für sehr weit hergeholt und stark übertrieben. Ich besitze einen 166+ und hatte bislang keine Probleme. Ein Tip: Testet doch in Zukunft auf Cyrix- und AMD-Chips, die sind mindestens genauso leistungsfähig wie der Pentium, aber einiges billiger. Noch einen Vorteil hätte man davon: Ihr könntet bei Tests auf Inkompatibilitäten hinweisen und so verhindern, daß preisbewußte Leser ihr Geld zum Fenster hinausschmeißen.

MICHAEL KLATT, EMAIL

Leider gibt es nach wie vor Spiele, die die Zusammenarbeit mit Prozessoren von Cyrix oder AMD verweigern und auf „Intel Inside“ bestehen. Von daher ist unsere Feststellung in der „Ersten Hilfe“ alles andere als weit hergeholt. Daß die Chips dieser beiden Hersteller sonst ein sehr überzeugendes Verhältnis von Leistung zu Preis bieten, ist wieder eine ganz andere Geschichte. Lies Dir zu dem Thema bitte auch die Ausführungen von Thomas zum „K6“ im Supportteil durch.

## Oldies

Als ich mal wieder meine Sammlung der PP-Heft-CDs anschaute und auf die alten Demos stieß, kam mir der Wunsch, einige dieser alten Programme, die vor meiner PC-Karriere entstanden sind, einmal zu spielen. Also schnell zum Händler gerannt und auf dem Wühltisch gekramt, doch leider ohne Erfolg. Darauf habe ich den Verkäufer gefragt, aber der konnte mir auch nicht helfen. Ich bin also völlig ratlos, wo ich solche Perlen wie „Superhero League of Hoboken“ bekommen könnte und hoffe, daß Ihr mir sagen könnt, wo ich sie finde.

PATRICK MEISTER, MÜNCHEN

Sobald die Spielehändler ein Programm aus den Regalen geräumt haben, ist es schwierig bis unmöglich, trotzdem noch an den Titel heranzukommen. Teilweise bat selbst der Hersteller bzw. der deutsche Vertrieb keine Kopien mehr davon. Meist verbleibt als letzte Hoffnung nur das gezielte Absuchen von Flohmärkten, Second-Hand-Spieleläden, Kleinanzeigen oder Ramschtischen in Kaufhäusern. Sammler und Jäger kommen dabei auf ihre Kosten. Wem solche Shopping-Touren zu anstrengend sind, wird vielleicht auf Compilations fündig, wie sie entweder Drittanbieter oder die Hersteller vertreiben. Mit „Hoboken“ dürfte es allerdings besonders schwierig werden: Obwohl das Programm

gut ist, war es kein besonders großer Erfolg und wurde auch von den Händlern nur zurückhaltend geordert. Große Restbestände wirst Du davon kaum auftreiben können.

## Stargunner

Auf der Power-Play-CD 02/97 habe ich im DOS-Menü eine sehr interessante Entdeckung gemacht: Das Programm „Stargunner“. Da ich eigentlich schon immer Eure Zeitschrift lese und die Demos ausprobiere, hatte ich schon manchen Ehestreit mit meiner Frau, die eigentlich mit dem PC nicht viel zu tun hat. Doch seit „Stargunner“ ist alles anders: Einige durchgezockte Nächte gehören einfach ab sofort bei Ihr dazu. Nun meine Frage: Woher bekomme ich die Vollversion dieses Programms? Ich habe schon jeden Computerladen durch, doch „Stargunner“ konnte ich bislang nicht finden. Im Nachspann dieses Spiels sieht man zwar eine Anschrift und einen Preis von 29,95 US-\$, aber beides bezieht sich nur auf die USA.

MARKUS KATZUBA, HATTINGEN

„Stargunner“ von Apogee ist zwar ein Sharewarespiel, ist aber in wirklich gut sortierten Spieleläden problemlos zu finden. Kaufhäuser oder Medienmärkte durchstöberst Du wohl vergeblich. Falls Du bei der Suche kein Glück hast, bleibt als letzte Möglichkeit nur der Eigenimport aus den USA.

## Wertungen

Eigentlich ist Power Play ja wirklich super, aber einige merkwürdige Wertungen in letzter Zeit lassen mich diesen Brief schreiben. Während andere Zeitschriften Spiele gut bewerten, stuft Ihr sie nur mittelmäßig oder schlecht ein. Redet Euch jetzt bitte nicht raus, Ihr würdet einfach strenger bewerten, weil ich viele Spiele nennen kann, bei denen Ihr mit den anderen Zeitschriften einer Meinung seid. Es ist nur bei einigen Titeln ein Riesenunterschied. Wenn sich hier bald nichts ändert, muß ich leider eine andere Zeitschrift kaufen.

JULIAN SÜß, MÜNCHEN

Bei der monatlichen PP-Wertungskonferenz richten wir uns nicht nach der lieben Konkurrenz, sondern einzig und allein nach unserem redaktionellen Wissen und Gewissen. Daß sich das in Einzelfällen mit der Punktvorgabe unserer Magazine deckt, ist nur logisch. Grundsätzlich gilt: Mittelmäßi-

ge oder gar schlechte Spiele bekommen genau die Wertung, die sie verdienen – hart, aber gerecht. Das ist unumgänglich, wenn wir weiterhin aufrichtige Kaufempfehlungen liefern möchten. Das erste Halbjahr 97 war arm an echten Highlights und geht kaum als glanzvolle Epoche in die Geschichte der Computerspiele ein. Deshalb geben wir uns aber noch lange nicht mit dem Mittelmaß zufrieden und verschieben unsere Wertungsmaßstäbe saisonbedingt nach unten.

## Weltraumkneipe

Seit „Monkey Island“ herrscht ja wohl tote Hose bei wirklich witzigen Adventures. Aber in der Ausgabe 04/97 las ich den Testbericht zu „The Space Bar“, das ja wohl schon sehr witzig zu sein scheint. In dem Kasten „Gimmicks“ las ich, daß es zu dem wohl besten SciFi-Buch, nämlich „Per Anhalter durch die Galaxis“ von Douglas Adams ein Spiel gibt. Stimmt das, und wenn ja, wo zur Hölle kann ich es kaufen bzw. welche Softwarefirma vertreibt es?

BORIS RAUTENBERG, ELSHORN

„Hitchhikers Guide to the Galaxy“ ist ein Uralt-Textadventure und stammt von der legendären, aber schon lange bankrotten Spieleschmiede Infocom. Momentan geht es im gutsortierten Fachhandel eine Compilation von Legend, die neben dem „Hitchhiker“ auch andere alte Infocom-Adventures bietet. Falls sich übrigens jemand wundert, warum „The Space Bar“ noch nicht in den Läden aufgetaucht ist, obwohl der Test schon einige Zeit zurückliegt: Auch bei „Rocket Science“, dem Hersteller und Distributor des Spiels, schlug kurz nach unserem Test der Pleitegeier zu. Nach einigem Hin und Her, was denn mit der vollständig fertig programmierten „Space Bar“ geschehen soll, hat Bomico die günstige Gelegenheit beim Schopfe ergriffen und wird das abgedrehte Adventure hierzulande auf den Markt bringen.

## Handbuch

Ich habe mir nun endlich eine Orchid-3D-Grafikkarte gekauft und bin restlos begeistert. Es war auch „MechWarrior 2“ von Activision in einer 3Dfx-Version dabei. Ein Superspiel, nur – wie genau funktioniert es? Es ist leider eine englische Version, der kaum Informationen beigelegt sind, um was es im Einzelnen geht. Es gelingt mir daher nicht, die Mission zu erfüllen.

STEFAN GRAF, HANNOVER-MÜNDE

Normalerweise liegen bei Hardware-Bundles die Handbücher als PDF-Datei bei, die man mit dem „Acrobat Reader“ direkt am Bildschirm lesen kann. Allerdings sind diese Texte fast immer in englischer Sprache gehalten, was hierzulande oft zu Verärgerung bei den Kunden führt. Uns erreichen immer wieder Leserbriefe mit derartigen Beschwerden über die Hersteller, vielleicht fällt der einen oder anderen Firma ja eine bessere Lösung ein.

## Potz Blitz

Eigentlich habe ich die Leserzuschriften zum Thema „Überbewertung von Multiplayer-Optionen“ eher mit einem Lächeln betrachtet und hatte nicht den Eindruck, daß Ihr bei irgendeiner Spielbewertung etwas falsch gemacht habt. Aber als ich dann bei „Air Warrior 2“ den Power-Play-Volltreffer sah, war ich doch sehr verständnislos. Fast Euer ganzer Bericht kreist um die Multiplayer-Optionen im Internet. Eigentlich bin ich der Meinung, daß ein



„Air Warrior 2“: Zu wenig Solospaß für den PP-Volltreffer?

Spiel nur dann das Prädikat verdient hat, wenn es in allen Kategorien eine runde Sache ist. Das scheint aber bei Grafik, Sound und Singleplay nicht der Fall zu sein. Ich kann es leider überhaupt nicht verstehen, warum Ihr diesem Spiel, bei dem sich doch die Grafikkarte schämt, die Bilder zu errechnen, einen Volltreffer gebt. Zwar ist es für mich verständlich, daß bei einem Spiel Mann gegen Mann die Nerven vor Spannung und Spaß nur so kribbeln, aber macht das wirklich eine 43% Solowertung wett?

TIM HILDEN, ODENTHAL

Power Play vergibt den begehrten „Volltreffer“ grundsätzlich ab einer Wertung von 85 Spielspaß-Punkten aufwärts, egal, ob das Programm die im Solo- oder im Multiplayermodus erreicht. Programme wie „Air Warrior 2“ entwickelt der Hersteller von vornherein

nur für Netzwerke oder das Internet – Solospieler soll das Programm nicht ansprechen, und das steht ausdrücklich im Test und wird mit der geringen Solowertung ausgedrückt. Deshalb ist der „Volltreffer“ trotz der wenig überzeugenden Grafiken verdient. Umgekehrt gilt schließlich das gleiche Prinzip, auch wenn es da selbstverständlich ist: Keinem wirklich guten Adventure verweigern wir wegen fehlendem Multiplayer-Spaß das verdiente Prädikat.

## Knastkamera

Normalerweise lese ich zuallererst die Seite, auf der Ihr Kommentare zu den aktuell getesteten Spielen abgibt. Das ist fast immer witzig, und man weiß dann wesentlich besser einzuschätzen, was der jeweilige Redakteur für persönliche Vorlieben und Abneigungen hat. In der letzten Ausgabe habe ich mich allerdings gewundert, daß niemand von Euch „Dungeon Keeper“ genannt hat. Wenn das Spiel wirklich so gut ist, hätten es doch zumindest ein oder zwei Tester erwähnen müssen. Oder findet Ihr das Programm doch nicht so gut?

THORSTEN EMMERICH, EMAIL

Wie jede Zeitschrift wird auch Power Play nicht am Stück geschrieben und gedruckt. Im Fall von „Dungeon Keeper“ war es schlicht und einfach so, daß die „Knastkamera“ schon vollständig zu Papier gebracht war, bevor uns Peter Molyneux kurz vor Redaktionsschluß sein Testmuster in die Hand drückte. Unter normalen Bedingungen hätten mit Sicherheit mehrere Redakteure die furiosen Kellermeister zu ihren persönlichen Monatsfavoriten ernannt.

## Buggy

Eines stört mich sehr momentan: Ich habe mir in letzter Zeit ziemlich viele neue Spiele gekauft, und immer wieder muß ich wenig später aufs Internet und Updates sowie Patches besorgen. Wenn ich in ein paar Jahren wieder Lust auf die Programme habe, wie komme ich dann an die Updates?

MANNI BAUMGART, EMAIL

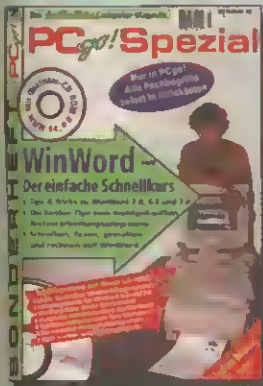
Das ist für so manchen Sammler ein echtes Problem: Gerade die Spieler, die sich die Programme gleich nach Erscheinen besorgen, sind die dummen und kommen später wohl kaum an die Patches – es sei denn, sie haben auch unsere Heft-CD, auf der befinden sich schließlich so gut wie alle Updates.



# DIE SPEZIALISTEN

- Schritt-für-Schritt-Anleitungen
- Workshops
- Tips&Tricks
- und jede Menge nützliche Programme!

von **PCgo!** ...direkt  
per Post!



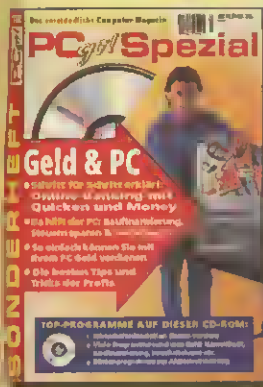
**Sonderheft Nr.7  
WINWORD**  
So machen Sie  
WinWord zum  
Universal-Genie  
auf Ihrem PC!  
**Mit CD-ROM**



**Sonderheft Nr.9  
GRAFIK**  
So zaubern Sie  
mit Ihrem PC  
eindrucksvolle  
Illustrationen!  
**Mit CD-ROM**



**Sonderheft Nr.10  
EXCEL**  
So meistern Sie  
die anspruchs-  
vollsten  
Kalkulationen!  
**Mit CD-ROM**



**Sonderheft Nr.12  
Geld & PC**  
So sparen, ver-  
walten und ver-  
dienen Sie Geld  
mit Ihrem PC!  
**Mit CD-ROM**



**Sonderheft Nr.13  
Auto & PC**  
So haben Sie die  
Kosten im Griff -  
mit noch mehr  
Spaß am Fahren!  
**Mit CD-ROM**



**Sonderheft Nr.14  
PC-Tuning**  
So wird Ihr PC  
Schritt für  
Schritt zur  
Power-Station!  
**Mit CD-ROM**



**Sonderheft Nr.15  
Windows 95**  
So haben Sie  
Ihren PC mit  
Windows 95  
voll im Griff!  
**Mit CD-ROM**

## MEINE BESTELLUNG

Vorname, Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Bitte senden Sie mir die angekreuzten PCgo!-Sonderhefte für **DM 14,90** je Heft (inkl. CD-ROM):

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> PCgo!-Sonderheft Nr. 7 WINWORD    | <input type="checkbox"/> PCgo!-Sonderheft Nr. 13 AUTO + PC                             |
| <input type="checkbox"/> PCgo!-Sonderheft Nr. 9 GRAFIK     | <input type="checkbox"/> PCgo!-Sonderheft Nr. 14 PC-TUNING                             |
| <input type="checkbox"/> PCgo!-Sonderheft Nr. 10 EXCEL     | <input type="checkbox"/> PCgo!-Sonderheft Nr. 16 WINDOWS 95                            |
| <input type="checkbox"/> PCgo!-Sonderheft Nr. 12 GELD + PC | + Porto- und Versandkostenpauschale DM 5,-<br>(Ausland Vorkasse zuzügl. DM 10,- Porto) |

☐ Ich bezahle per Bankeinzug:

BLZ, Geldinstitut, Konto-Nr.

☐ Ich bezahle mit Kreditkarte: ☐ Eurocard ☐ Visa ☐ Amex

Meine Kartennummer, gültig bis

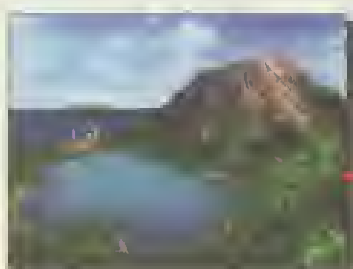
☐ Ich bezahle mit Verrechnungsscheck über DM \_\_\_\_\_ (liegt bei)

Ausland: Bestellungen nur gegen Vorkasse per Eurocheck oder Kreditkarte.

**Bestellen Sie per Coupon bei:**  
PCgo! / Erdem-Leserservice  
Postfach 1823, 84471 Waldkraiburg  
Per Telefon: **086 38 / 96 70 0**  
Per Fax: **086 38 / 96 70 55**

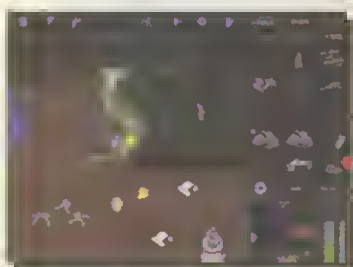
E3

Alle it-Waffe-Programmierer und Publisher treffen sich auch dieses Jahr wieder zum Stell-dichein, diesmal in Atlanta. Wir waren für Euch in der Coca-Cola-Hauptstadt und warten mit einem kompletten Messebericht auf.



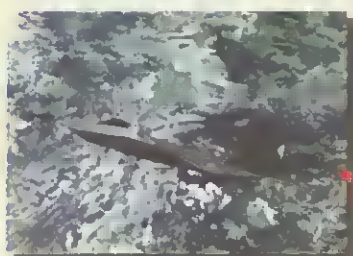
### Atlantis

Ob Cryo es diesmal geschafft hat, zu schwer beeindruckender Grafik auch das passende Gameplay abzuliefern, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe.



### Dark Reign

Mit Star-Designer Ron Miller könnte es Activision gelingen, im Echtzeit-Genre für neue Impulse zu sorgen. Wie diese ausfallen, steht im nächsten Heft.



### iF-22 Raptor

Trotz Streit mit Novalogic um den Titel von Interactive

Magics Flugsimulator werden wir die neueste Simulation um den US-Wundervogel ausführlichst begutachten.

# 8/97

erscheint am **16. Juli**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Michael Hengst (mh), verantw.  
**Stellvertretender Chefredakteur:** Frank Heukemes (fh)  
**Chefin vom Dienst:** Dorothea Ziebarth (dz)  
**Redaktion:** Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Ulrich Smidt (us), Martin Schnelle (msh), Peter Steinlechner (ste)  
**CD-Redaktion:** Knut Gollert (kn)  
**Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Ralf Christian Adem (rca), Max Magenauer (mm), Thomas Ziebarth (tz)  
 Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.  
**Online:** Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)  
**Redaktionsassistent:** Catharina Brieden  
**Telefon-Hotline:** Thomas Ziebarth  
 Jeden Sonntag von 11.00 Uhr bis 15.00 Uhr  
 Tel.: 089/162675  
**So erreichen Sie die Redaktion:**  
 Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046  
**Layout & DTP:** Karin Kohler, Katja Milles, Paul Dlugosch, Rudolf Scharl  
**Titelayout:** Wolfgang Berns  
**Fotografie:** Roland Müller  
**Titel-Artwork:** Bomico  
**Anzeigenverwaltungsleitung:** Carolin Gluth (305)  
**Anzeigenmarketing:** Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (185)  
**Merkanartikel-Anzeigen, Nielsen 2:** VMS - Verlags-Media-Ser-vi-ce Düsseldorf, Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düs-seldorf, Tel.: 0211/71304-05, Fax: 0211/714650  
**Merkanartikel-Anzeigen, Nielsen 3b + 4:** HBM Medienservice Braukhaus, Verlagsservice, Margaretenstr. 49, 82175 Krailing, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Anje Böhl (233)  
**Redaktionspreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1997  
**Se erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**  
 Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789  
**Int. Account Manager:** Michelle Berner (360)  
**Auslandsrepräsentanten:**  
**Großbritannien:** Smyth International, London  
 Tel.: 0044-0181446-6400, Fax: 0044-0181446-6402  
**USA:** M & T International Marketing, San Mateo  
 Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739  
**Holland:** Insight Media, Laren  
 Tel.: 0031-35-5395111, Fax: 0031-35-5310572  
**Korea:** Young Media Inc. Seoul  
 Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789  
**Japan:** Accot Corp., Tokio  
 Tel.: 03-81-3-3800-3229, Fax 03-81-3-3800-3844

**Vertriebsleitung:** Benno Gaab  
**Bestell- und Abonnement-Service:**  
 Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm, Tel: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244  
**Österreich:** DSB Aboservice GmbH  
 Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866  
**Schweiz:** Aboverwaltung AG  
 Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131  
**Einzelheftbestellung in- und Ausland:** Erdem Development, Stobstr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55  
**Preise:** Power Play: Einzelheft 7,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben); Inland: 82,80 Mark; Ausland: 106,80 Mark; A: 588,- ÖS; CH: 82,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)  
 Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten  
**Vertrieb Handel:** Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0  
**Erscheinungsweise:** monatlich  
**PZD Kennziffer B 10542E**

**Leitung Herstellung:** Klaus Buck (180)  
**Technik:** Sycorn Druckvorstufen GmbH  
 Hans Pinzel-Str. 2, 85540 Haar bei München  
**Druck:** R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH  
 Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim  
**Manuskripte** werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Ver-fasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia her-ausgegebenen Publikationen, Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.  
**Urheberrecht:** Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Überset-zungen und Zweitverwertung. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.  
**Haftung:** Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informa-tionen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrläs-sigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.  
**Senderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4813-232

**Verlagsdirektor:** Wolfram Höfler

**Verstend:** Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

**Verlagsenschrift:** MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.  
 © 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft





# Wir machen den Weg frei

## Der Sprung nach vorn.

Sie haben Ihre eigenen Ziele.  
Sie möchten schnell voran-  
kommen und Ihre Vorstel-  
lungen verwirklichen. Mit  
uns als erfahrenem Partner  
an Ihrer Seite haben Ihre  
Ideen immer freie Bahn.

Die Volksbanken Raiffeisen-  
banken im Internet:  
<http://www.vrnet.de/>



**Volksbanken Raiffeisenbanken**

LOOK FOR  
RAINBOW RUNNER!

# Der Gewinner immer



~~ab DM 419,-~~

**ab DM 279,-**

(2 MB SGRAM)

unverbindliche Preisempfehlung

## MATROX MYSTIQUE

**Die komplette 3D Entertainment  
und Multimedia Solution für zu Hause**

- MGA-1064SG Chip
- 64-Bit Technologie
- PCI Bussystem mit Busmastering
- 2 oder 4 MB SGRAM Basisboard
- 2 MB aufrüstbar auf 4 MB SGRAM
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 200 Hz
- TrueColor bei 1280 x 1024 mit 4 MB
- Beschleunigtes 3D-Hardware-Texture-Mapping bis 25 Millionen Texels
- Top Windows Performance mit über 20 Power-Features
- Überragendes Full Screen & Full Motion Video durch X und Y Interpolation
- Rekordverdächtige OOS Performance aufgrund 32-Bit VGA Core

Zusätzlich neue 3D Spiele, Software MPEG Player & 3D Web Browser auf CD-ROM:



POWERED BY  
**MGA**  
64-BIT GRAPHICS

**matrox**

Matrox Electronic Systems GmbH, Inselkammerstr. 8, D-82008 Unterhaching, Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44, Hotline: 089-61 44 74 33, 885/Mailbox: 089-614 00 91, Compuserve: GO MATROX

© 1994 All rights reserved: Matrox, Matrox MGA